NUMERO ESPECIAL: ¡¡TODOS ZOMBIES!!

FANGORIA

NUM. 27 390 PTAS.

LA REVISTA DE TERROR MAS VENDIDA DEL MUNDO

NOCHE ETRENA
la obra maestra de G. Romero

ASI SE HICIERON LOS DINOSAURIOS DE PARQUE JURASICO

LOS PREMIOS SIERRA MECANICA '93 FANGORIA

Cristina Marsillach sufre la música de Dario Argento

MEX. N$ 8.00
00027
8 414090 100625

ediciones zinco

UN CUERPO POR EL QUE MORIR

EL REGRESO DE LOS MUERTOS VIVIENTES 3

EL PRIMER BESO ES EL ULTIMO

BATTLETECH
A GAME OF ARMORED COMBAT
3ª VERSION
¡Ya en su proveedor habitual!
Es un producto
ediciones zinco

FANGORIA

TRIPAS

16 **LA S[illegible] LICUIDA A SUS ALUMNOS**
Las feas actividades extraescolares de Amanda Donohoe

20 **NOCHE [illegible]TERNA**
La Noche de Romero sigue siendo la Reina de todas las noches

26 **[illegible]LODIAS SANGRIENTAS**
Las bandas sonoras del grupo favorito de Argento

32 **DE[illegible]ORADOS MORTALES**
Cletus y Barbara Anderson diseñan paisajes aterradores

42 **EL REGRESO DE LOS MUERTOS [illegible]**
Una combinación de espantoso terror con macabro romance

50 **TITAN DEL [illegible] [illegible]GON**
Las películas de los años sesenta y los setenta de Tony Tenser

56 **BODY SNATCHERS**
Un cuento de espanto contado de nuevo

59 **DINOSAURIOS DE [illegible]**
Stan Winston, el verdadero creador de los dinos

SANGRE

6 **LA INVASION DE LOS MONSTRUOS**
Noticias del terror

8 **DELIRIOS Y BABEOS**
Las opiniones que nos llegan desde los EE.UU.

10 **EL CUBIL DEL CICLOPE**
La invasión de los mangas fílmicos

12 **LA BIBLIOTECA DE LAS PESADILLAS**
Los arcanos volúmenes del horror

14 **CARTAS DEL AVERNO**
¡Un monstruoso cartero lo trajo!

64 **LOS PREMIOS SIERRA MECANICA DE FANGORIA**
Segunda edición de los galardones anuales

¡Y UN POSTER DE INFERNO DE DARIO ARGENTO!

esponso

FANGORIA
Marzo 1994 Num. 27

EDICION EE.U.U
Director
ANTHONY TIMPONE
Director Ejecutivo
Michael Gingold
Director de arte
Len H. Leake
Redactores
David McDonnell,
David Hutchison,
Maureen McTigue
Scott Briggs

EDICION ESPAÑOLA
Director
LUIS VIGIL
Director Comercial
Francisco Morales
Director de Publicidad.
Angel Somoza
Director de Producción.
Hans Kotz
Coordinación gráfica.
Lluis Guillen
Redactor Jefe
Albert Sole
Redactores.
Francisco Jose Campos
José Luis Esparza
Lenor Fernandez
James Little Fountain
Ruiz de Villalobos
Composición.
Francisco Solsona

FANGORIA is published by Starlog Communications Inc., 475 Park Avenue South New York, N.Y. 10016. FANGORIA is a registered Trade Mark of Starlog Communications International Inc. Editorial material on this issue published from FANGORIA (U.S. Edition) num. 127, 128 & 129. is copyright © 1994 by Starlog Communications International Inc. All rights reserved in English and Spanish. Translated by permission of Starlog Licensing of America, Inc. Reproduction in whole or in part without the prior written consent of Starlog Licensing of America, Inc., is strictly prohibited. Copyright © 1994 Ediciones Zinco para la traducción al español y los textos originales en este idioma. Edita Ediciones Zinco, S.A., Avda. de Roma, 157, 9º, 08011 Barcelona, España. Director de Publicaciones. Luis Vigil. Exclusiva de Publicidad: A.S., S.L., Pacífico, 2, 3º, 1ª; teléfono (93) 408 06 74 fax (93) 340 37 55. Grabados: MC. Impreso en LITOGRAFIA ROSES, S.A. Distribuye Coedis, S.A., Avda. de Barcelona, 225 08750 Molins de Rei, Barcelona. Tel. 638 00 00
Dep. Leg. B/20.858/91

Impreso en España.
Printed in Spain.

Precio para Canarias, Ceuta y Melilla, 390 Ptas.
(Incluye el transporte.)

QUIZA, QUIZA...

Lo reconozco, mi editorial del mes pasado estaba cargada de una cierta desesperanza, lo que habrá hecho la pascua a más de un buen aficionado del cine de terror y fiel lector de esta revista. Lo siento.

Lo malo es que no voy a poder rectificar lo allí dicho, al menos por el momento: la situación sigue invariable en la mayor parte de los aspectos allá comentados... Sigue la precariedad de ventas de ésta nuestra revista, que puede ser discontinuada en cualquier momento, si los monstruos de la tesorería siguen teniendo que anotar los resultados con tinta roja (roja de sangre, claro) en sus pergaminos malditos.

Pero... y aquí parece que se alumbra una débil luz al final del túnel, alguna noticia viene a alegrarnos nuestro gélido ánimo. Una noticia que nos facilita nuestro buen amigo Jacinto Molina (Paul Naschy para los cinéfilos), que apoya con toda su grande alma el proyecto.

Se trataría de montar en Burgos un festival del Cine de Terror y Fantástico, que tomase la antorcha de la Semana de Sitges (que, mucho me temo, y cada día que pasa más, tiene todo el aspecto de haber sido ya vilmente asesinada por los enanos mentales que, sin saber nada, todo lo contaminan, y que últimamente regían su destino). Y si los catalanes (y el que esto escribe ejerce de tal) se lo han dejado perder... pues peor para ellos.

Una buena noticia, que complementa otra que también tiene a Jacinto Molina en su enunciado: a saber, que ha sido nombrado presidente del Círculo de Escritores Cinematográficos. ¡Enhorabuena, amigo...! Ahora ya sólo falta que te salga una película, para que nuestra dicha sea total.

¿Ven cómo este mes las cosas no son tan negras? Esperemos que sigan mejorando.

—Luis Vigil

Que no falten en tu COMITECA

975 pts. Ref.: 4

1.200 pts. Ref.: 5

1.250 pts. Ref.: 6

800 pts. Ref.: 19/1
875 pts. Ref.: 19/2

800 pts. Ref.: 20

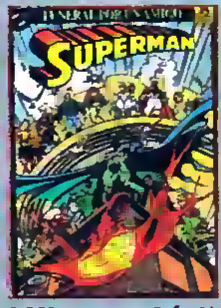
1.875 pts. Ref.: 41

1.875 pts. Ref.: 42

1.275 pts. Ref.: 43

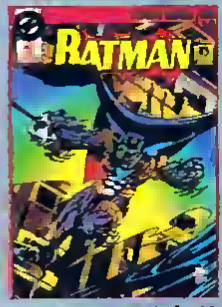
1.750 pts. Ref.: 44

995 pts. Ref.: 45



1.250 pts. Ref.: 46

1.275 pts. Ref.: 47/1
1.275 pts. Ref.: 47/2



575 pts. Ref.: 48

RECORTE O FOTOCOPIE ESTE CUPON

Dirija su pedido a **EDICIONES ZINCO, S.A.** Avda. de Roma, 157, 9º. 08011 BARCELONA

- ☐ Ref 4 — 975 pts
- ☐ Ref 5 — 1 200 pts
- ☐ Ref 6 — 1 250 pts
- ☐ Ref 19/1 — 800 pts
- ☐ Ref 19/2 — 875 pts
- ☐ Ref 20 — 800 pts
- ☐ Ref 41 — 1 875 pts
- ☐ Ref 42 — 1 875 pts
- ☐ Ref 43 — 1.275 pts
- ☐ Ref 44 — 1 750 pts
- ☐ Ref 45 — 995 pts
- ☐ Ref 46 — 1 250 pts
- ☐ Ref 47/1 — 1 275 pts
- ☐ Ref 47/2 — 1 275 pts
- ☐ Ref 48 — 575 pts

FORMA DE PAGO

☐ Talon bancario
☐ Giro postal
— Mas 250 pts. GASTOS ENVIO
☐ Contra reembolso

Nombre y apellidos .....

Domicilio ..... Tel .....

Cod Postal ..... Pobl ..... Prov .....

LA INVASION DE LOS MONSTRUOS

Jack Nicholson es el protagonista de la nueva epopeya licantrópica producida por Columbia.

Foto: Copyright 1993 Columbia

«WOLF»: La expectación está asegurado. El rodaje de *Wolf* ya ha terminado, y la película se encuentra en la primera fase de montaje. Este proyecto licantrópico de primera categoría ha reunido a una notable mezcla de talentos: el argumento original fue escrito por un novelista de tanta reputación como Jim Harrison; el reparto incluye a Jack Nicholson, Michelle Pfeiffer, James Spader, Kate Nelligan y Christopher Plummer, y el maquillaje especial ha sido creado por Rick Baker, el genio de la licantropía. La película ha sido dirigida por Mike Nichols, quien nunca se había aventurado en el género con anterioridad, pero que no cabe duda ha demostrado ser capaz de «enganchar» al espectador con títulos como *Who's Afraid of Virginia Woolf?* (*¿Quién teme a Virginia Woolf?*), *The Graduate* (*El graduado*) y *Day of the Dolphin* (*El día del delfín*).

Naturalmente, con tantos nombres de primera fila a bordo, siempre cabe la posibilidad de que la temida frase «no es una película de terror» se convierta en la consigna del día, pero el productor Doug Wick promete que *Wolf* está llena de dientes muy afilados.

«Jim Harrison es un gran escritor, y tiene una cabaña en la península superior de Michigan. Ha estado allí en pleno invierno bajo la luna llena, por lo que lleva años sintiéndose fascinado por la leyenda de la licantropía –explica Wick–. Su historia giró alrededor de la que ocurriría si descubrieras repentinamente este poder dentro de ti y pudieras disponer de una serie de energías y capacidades que hasta ese momento habían sido reprimidas por el mundo real.

»Siempre tuvimos muy claro que eso significaba meter un pie dentro del género –sigue explicando Wick–. Queríamos estar seguros de que rendiríamos un homenaje a ese género y de que no se nos escaparía ni un átomo de su poder. Sabíamos que nadie quería ver *Mi cena con el hombre lobo*, pero por otro parte queríamos que la película fuese algo más que la historia de un tipo con una máscara de lobo haciendo de las suyas por Nueva York.»

Nicholson interpreta a un director de publicaciones que está harto de soportar las tensiones de su trabajo y de un matrimonio que no va nada bien. La editorial de libros científicos en la que trabaja está a punto de ser comprada por el personaje que interpreta Plummer, cuya hija (Pfeiffer) se convierte en amante de Nicholson. Spader interpreta al mejor amigo de Nicholson, pero a medida que avanza la historia va revelando poseer una veta de maldad. La forma exacta en que la licantropía entra en esta situación es otro secreto, pero en cuanto Nicholson se convierte en un hombre lobo no se limita a transformarse en un ser peludo que acecha por ahí, sino que utiliza su nueva fuerza y sus sentidos mejorados para conseguir la que quiere de su empleo y de su vida amorosa.

Harrison siguió unido al proyecto en calidad de productor asociado, aunque su guión fue reescrito por Wesley Strick (*Cape Fear* (*El cabo del miedo*)) y Elaine May, colaborador de Nicholson desde hace mucho tiempo, aportó cierta cantidad de diálogo adicional. Parece ser que a Nicholson nunca le han gustado mucho los papeles que exigen maquillajes especiales, pero en este rodaje tuvo que soportar bastantes sesiones de cinco o seis horas de maquillaje a cargo de Baker.

«En las películas de hombres lobo antiguas –dice Wick–, la que menos me gustaba era que después de la transformación pierdes contacto con el personaje porque quedo oculto bajo una copa de plástico. Rick nos ha proporcionado un maquillaje que realza el rostro de Jack, pero él siempre está ahí. Si se piensa en el listón mínima actual para un gran licántropo, es indudable que fue establecida por Rick Baker. Buena, pues en esta película ha subido considerablemente el listón.»

Wick añade que aunque la película está llena de escenas de lucha y máxima acción, también hay muchos momentos en los que reposa única y exclusivamente sobre la presencia física de Nicholson. Wick estuvo colaborando con Harrison durante un año y medio antes de ofrecer el proyecto a Nicholson y Nichols, y aún no parece haber superado del todo la sorpresa de verla convertido en realidad. Espera que el público acogerá con entusiasmo una película de licántropo que tiene tanta clase como sangre.

«Creo que los espectadores la pasarán en grande –dice–. La película tiene momentos magníficos, como la noche en que Jack se siente inquieto y va a dar un paseo por el bosque y acaba cazando a un ciervo. Hay mucha locura, pero siempre está enraizada en alguna clase de realidad emocional. Cuando Jack despierta al día siguiente, el espectador por fin puede comprender la que se siente al verse cubierto de sangre sin tener ni idea de la que hiciste la noche anterior.»

—Chuck Crisafulli

Foto: Copyright Vidmark

Este robot aguarda con impaciencia el momento de verse en *Cyborg II* cuando la película sea distribuida directamente al video.

«CYBORG 2»: Pasar una noche dentro de una cámara frigorífica en un matadero industrial no es la situación ideal si se está en plena invierno, pero el equipo técnico de *Cyborg 2* está soportando el frío para rodar esta secuela de más presupuesto a la primera aventura cyborgiana protagonizada en 1989 por Jean-Claude Van Damme. *Cyborg 2* cuenta con cinco millones de dólares para gastar (su predecesora sólo contó con un millón doscientos mil dólares) y le falta la presencia de Van Damme, pero compensa con ambición lo que ha perdido en músculos.

En la escena que se está rodando en estos momentos, una cyborg estallará mientras estaba haciendo el amor durante los primeros momentos de la película («Es una chica realmente explosiva», bromea un técnico). Después de haber sido metiba en una cámara frigorífica, la cyborg revela a Cash (Angelina Jolie) y Colt (Elios Koteas), los héroes de la película, el insidioso plan tramaba por la Planta de Robótica Pinwheel. La firma ha estado creando hermosas cyborgs que son utilizadas como bombas humanas capaces de infiltrarse en territorio enemigo y estallar en el momento adecuado.

Al director Michael Schroeder *(Relentless 2)* no le molesta admitir que la película (que originalmente se titulaba *Glass Shadow*) sólo tiene en común con su predecesora el título y tampoco le importa comentar el desafío que supone dirigir una epopeya del género a gran escala con un bajo presupuesto.

«No dispongo de los presupuestos para FX con que cuentan un Spielberg, un Cameron o un Lucas –dice–, así que en vez de rodar treinta secuencias de ese tipo me limito a rodar cinco, pero procurando que queden realmente bien.»

El guión de Ron Yanover, Mark Geldman y Schroeder gira alrededor de Colt, un instructor de combate que se enamora de Cash, una hermosa recluta sintética a la que está adiestrando. Los dos intentan poner al descubierto y acabar con los planes de la Pinwheel para poder seguir juntos, una tarea en lo que son ayudados por Mercy (Jack Palance) quien va guiándoles desde monitores de vídeo. Danny Bench (Billy Drago) es un «terminator de oportunidades iguales» contratado por la corporación que persigue a la pareja.

«Bench es un tipo muy interesante –explica Schroeder– Es muy vanidoso y siempre se está contemplando porque una mujer le arrojó ácida a la cara. Después se sometió a cirugía estética, pero durante una pelea en un museo, una vitrina de cristal se hizo añicos y varios fragmentos se le incrustaron en la cara, por lo que su aspecto empieza a deteriorarse rápidamente.» Interpretar villanos no es nada nuevo para Drago.

«Me encanta hacerlo –dice– He conseguido que me paguen para hacer las cosas por las que estuvieron a punto de meterme entre rejas cuando era un chaval, y además nunca conseguiré ser el vecinito de al lado. No es lo que quiero ser, claro, así que intento poner un poco de ese lado oscuro en mis buenos y un poco de bondad en mis villanos.»

La creación del deteriora de Drago ha corrido a cargo del KNB EFX Group, cuya participación en el proyecto se ha limitado a unos cuantos diseños, entre ellos varios mutantes creados por los desperdicios tóxicos para una escena que se rodará más avanzada la semana. Drago está entusiasmado con el complejo maquillaje que debe llevar para la película porque le ha dado tiempo para irse metiendo poco a poco en la mentalidad del personaje mientras se le va aplicando lentamente capa tras capa de prótesis. Igual que ocurría en la operación de cirugía cosmética a que fue sometido Bench, su personaje.

«Resulta extraño, pero ha sido una suerte –dice el actor– Utilizo el tiempo que tardan en maquillarme para prepararme y acumular concentración. En cierta sentido, podría decirse que el maquillaje se convierte en parte de mí, y se convierte en algo que luego utilizo en las escenas.»

A pesar del frío, esta noche de trabajo ha estado mucho más libre de problemas que el resto del rodaje de *Cyborg 2*, el cual se ha visto acosado por los infortunios desde el comienzo. Los comentarios de los presentes en el plató revelan que un cámara se cayó al agua durante una escena de exteriores, que un techo se derrumba después de recibir un escopetazo y que hasta almorzar es peligroso, pues alguien estuvo a punto de morir atragantado hace unos días.

La maldición de *Cyborg 2* llegó a su punto álgido una semana antes cuando una explosión se descontrolá hasta el extremo de producir quemaduras a varios especialistas. *Cyborg 2* que será lanzada directamente al mercado del vídeo por Vidmark pra-mete superar a su predecesora, y Schroeder cree que podría haberse distribuido sin el número detrás.

«Esta película les ofrecerá mucho más de lo que esperaban y habían pedido en un principio, es mucho más ambiciosa –explica el director– Al principio se pensó en volver a utilizar algunas escenas de la película anterior pero después de haber visto las primeras tomas los productores ya no han vuelto a hablar del tema. La película se sostiene tan bien por sí sola que últimamente nadie ha vuelto a sugerir «reforzarla» incluyendo ese penoso metraje de relleno con Van Damme. No tengo nada contra Van Damme, pero su película era horrible y no tiene absolutamente nada que ver con la mía.»

—Anthony C. Ferrante

EL TELETIPO DEL TERROR *Thor*, de First Look Pictures con Howard Kazanjian como productor, se añade a la oleada de películas de hombres lobo. Eric Red *(Body Parts (Cuerpo maldito))* ha escrito el guión basado en la novela de Wayne Smith y dirigirá esta historia de un perro que detecta una amenaza licantrópica que pesa sobre sus amos. Además, Geena Davis interpretará a una mujer lobo en *Lyla. A Love Story*, un proyecto a producir por Midge Sanford y Sarah Pillsbury. Davis también sigue trabajando en el desarrollo de *The Fly II* (también conocida como *Flies*), que es posible sea dirigida por Kenny Harlin, el nuevo hombre de su vida... William Friedkin y William Peter Blatty vuelven a reunirse después de *The Exorcist (El exorcista)* para ofrecernos *Elsewhere*, una historia de fantasmas de la Paramount... John Carpenter se prepara a dirigir *In the Mouth of Madness*, una producción New Line de catorce millones de dólares de presupuesto, protagonizada por Sam Neill *(Jurassic Park (Parque Jurásico))*, Julie Carmen *(Fright Night II (Noche de miedo II))*, Jurgen Prochnow, Charlton Heston, Frances Bay y un montón de monstruos creados por la KNB... Más noticias sobre repartos: Patricia Arquette (como Kathy Wood), George «El Animal» Steele (como Tor Johnson), Sarah Jessica Parker (como Dolores Fuller) y Bill Murray (como Bunny Breckinridge) han trabajado a las órdenes de Tim Burton en la recientemente terminada *Ed Wood* que también ha contado con breves apariciones de Conrad Brooks y Gregory Walcott, dos de las actores de *Plan 9 from Outer Space*... Después de *Trauma*, Dario Argento ya prepara su próximo *thriller*, *The Stendahl Syndrome*. La nada usual historia gira alrededor del poder alucinatorio del arte, y al parecer Bridget Fonda ya ha firmado el contrato para protagonizarla, pero antes de esa película Argento rodará en Japón *N.P. North Point*, un proyecto basado en una novela de Yoshimoto... El monstruo del Loch Ness emerge de nueva en un proyecto de Working Title que se titulará *Loch Ness a Shadow Chaser*. El guión es de John Fusco y Tom Mankiewicz dirigirá la película, que quizá sea distribuida por Gramercy Pictures... El infatigable Salvador Sainz está preparando la adaptación cinematográfica de una novela suya, *La sombra de Hitchock*, que será la sexta película como director de Sebastián d'Arbó, y entre sus últimas interpretaciones del género ha estado la de espectro del rey Pedro II de Aragón en *Jaime el Conquistador*, de estreno inminente.

DELIRIOS Y BABEOS

¡VIVA ZÉ!

Por DAVID J. SCHOW

Robert Wise nos ofrece *The Haunting* y la Hammer *The Gorgon* (*La leyenda de Vandorf* estrenada en video por RCA/Columbia) *Curse of the Living Corpse* de Del Tenney alardea de ser el debut cinematográfica de «un tal Roy H. Scheider» y forma programa doble con *Horror of Party Beach*. Un joven director llamado Francis Ford Coppola dirige *Dementia 13* y un veterano llamado Jacques Tourneur dirige *The Comedy of Terrors* (*La comedia de los terrores*) ambas financiadas por Roger Corman quien por su parte dirige *The Raven* (*El cuervo*) *The Terror* y *The Haunted Palace*. William Castle el rey del terror barato convierte *The Old Dark House* (*El caserón de las sombras*) en una comedia insufrible.

El año es 1963 y la serie televisiva *The Outer Limits* (*Rumbo a lo desconocido*) llega a la pequeña pantalla poco antes de que Kennedy sea asesinado. En Miami Herschell Gordon Lewis rueda en solo cinco días *Blood Feast* que posteriormente será considerada como la «primera» película de sanguinolencia a tope.

No tan deprisa.

Mientras todo lo contado arriba ocurría en los Estados Unidos los cines de Sao Paulo Brasil ofrecían la ocasión de ver una película de terror en blanco y negro y bajísimo presupuesto titulada *A meia noite levarei sua alma* protagonizada por un siniestro personaje llamado Ze da Caixao. Ze –que viste de negro lleva capa y sombrero de copa tiene larguísimas uñas puntiagudas y cejas diabólicamente exageradas– es presentado como un malévolo agente de pompas fúnebres que hace que todo un pueblo se arrodille y se retuerza a sus pies satisfaciendo sus perversos caprichos. Pero Ze tiene un objetivo que alcanzar su compañera es estéril por lo que la mata utilizando cloroformo y uñas venenosas y luego da una paliza y ahoga a su mejor amigo para poder violar a su prometida la «mujer perfecta» destinada a continuar su linaje pues Ze sabe que él está condenado a terminar en el infierno. Cuando la mujer descubre que está embarazada se ahorca cuando el mecánico del pueblo empieza a acusarle de asesinato Ze le saca los ojos le rocía con sustancias inflamables y enciende el fósforo más cercano. Un tipo que osa oponerse a Ze en el pozo del pueblo es salvajemente flagelado después Ze deja sin dedos a otro pueblerino usando una hoz de batalla (la escena está rodada en un primer plano de lo más explícito). Pero Ze tiene que acabar tragándose todo el dolor que ha repartido a diestra y siniestra cuando los espíritus de sus víctimas surgen de la tumba en solemne procesión y acaban matándole de miedo la medianoche del Día de los Difuntos.

Ze do Caixao era la creación de un director único y sin precedentes llamado Jose Mojica Marins quien interpretó a Ze aparte de escribir el guión y dirigir *A meia noite* («Ze» viene de «Jose» y la traducción literal de «Ze do Caixao» es «Jose del Ataud») Conocido familiarmente como «Mojica» el director hizo todo lo posible para que su imagen se confundiera con la de su personaje e inició una trayectoria que acabó convirtiéndole en el director de películas de terror más prolífico de Brasil.

En parte presentador de cine de género y en parte señor del calabozo en parte maestro de ceremonias demoníaco y en parte listillo blasfemo Ze –un rasgo que comparte con todos los grandes monstruos del cine– no tuvo ningún problema a la hora de resucitar para la segunda de sus muchas aventuras *Esta noite encarnarei no teu cadaver*. Durante los años siguientes Ze se convirtió rápidamente en un auténtico fenómeno sociológico brasileño y engendra comics todavía más películas y una mitología lo bastante potente como para convertirle en el equivalente sudamericano del Hombre del Saco pues los madres invocaban con frecuencia el nombre de Ze para contralar a los niños revoltosos.

En los años sesenta, la industria cinematográfica brasileña estaba totalmente contralada por las firmas de los Estados Unidos. Después de haber superado el obstáculo de rodar su primera película (un western portugués con elementos terroríficos). Mojica centralizó sus magros recursos en una sinagoga abandonada convertida en estudio de cine para rodar *A meia noite* en 16 mm. Promocionó la película personalmente y recorrió el país con el proyector a remolque para exhibirla en los sitios donde no había ninguno disponible, y no tardó en ser muy popular entre los campesinos y obreros que frecuentaban los cines de los pueblos y aldeas. En 1968 Mojica dirigió una película de tres episodios titulada *O estranho mundo de Ze do Caixao* y a esas alturas Ze ya tenía incluso su propia canción.

En cuanto a las películas en sí parecen dirigidas por un aficionado hay lapsos de continuidad y es frecuente que los actores y actrices parezcan no saber muy bien que están haciendo allí. A primera vista recuerdan a las películas de terror mexicanas de la misma época producciones baratísimas rodadas a toda prisa. Teniendo en cuenta que Mojica trabajaba prácticamente sin recursos y que solía incluir en sus repartos a taxistas y obreros amigos suyos –las mismas personas a las que más gustaban sus películas (los actores que reclutaba solían volver a aparecer en películas posteriores)– sus temas escabrosos y feroces y el omnipresente ambiente estilo «Día de los Difuntos» tienden a encajar perfectamente con (más que a contradecir) el aspecto barato y apresurado de las películas en sí. Hay algo todavía más importante y es que al parecer Mojica concibió esas películas sin saber prácticamente nada del género terrorífico. Se limitó a pensarlo y lo hizo con la que presen-

ta un punta de vista muy alejado del nuestra producta de una cultura profundamente católica, mezclado con una poradajica fascinación por el vudú y la superstición Para bien a para mal, Ze predica una filosofía –quiza perversa a despreciable–, pera que esta decididamente ahí, con el resultada automática de que las películas se vuelven mucha más soportables y atractivas que cualquier proyecta empapado en sangre concebido con el unica y exclusiva fin de ganar dinera

El cine guerrillera de Mojica estada condenado a sentar mal a los críticos brasileños, que por pauel entonces estadan fascinados por el movimienta del *Cinema Nova* y preferian películas «revolucionarias» que rescataban la tradición y/a se oponían a un gobierno cada vez mas dictatorial Las películas de Mojica fuertemente censuradas a invisibles en los cines de tas grandes ciudades le praporcionaron fama y popularidad, pera na le hicieron rico Ademas, a Mojica no se le dadan nada bien los negocios, y solía vender los derechos de su obra por cuatra perros a perdía la pista de proyectos ya completadas. En un periada de veinte años Mojica hizo más de cuarenta películas y un minima de ciento treinta programas televisivos, y también copresentó tres progromas de radio distintos a comienzas de las años setenta (Se afirma que durante los días en que se emitían los programas, na había forma de conseguir un taxi en ningún lugar de Sao Paulo)

Mojica fue el primer director brasileño que utiliza el cinemascope, pera na pudo aceptar personalmente los premios que sus películas obtuvieran en España, Francia e Italia debido a que siempre le ha aterrarizado volar Las «audiciones» para obtener papeles en sus películas llegaran a ser legendarias las aspirantes tenían que lomer ranas comer cucarachas, coger los extremos pelados de dos cables electricos a meterse serpientes en la boca y había una cala que daba la vuelta a la manzana para probar suerte Esa metodologia tan excéntrica y su peculiar personalidad hicieron que Mojica sufrese un minima de dos arrestas.

Las películas presentan muchos tabúes de la más delicada –violacion, adulteria, necrafilia, uso de drogas, tortura canibalismo y asesinata sin ningún motiva aparente–, normalmente al servicio de las demostraciones con que Ze apoya su filosofia de que las peores pasiones de la humanidad deben triunfar inevitablemente Las victimas de Ze son «buenos» ciudadanos a prominentes defensores y representantes del racionalismo profesional, como medicos a psiquiatras, a tos que Ze degrada para demostrar los distintas pretensiones de la civilización En *O ritual dos sádicos* y *Delirios de um anormal* Mojica aparece interpretando a Zé y a sí mismo en el papel de un director de cine consultada por especialistas cuyos pacientes están obsesionados par el personaje de Ze En *Exorcisma negra*, Mojica, agotada por las presiones de su oscura obra se desplaza a un balneario en el que la influencia de Ze es vencida durante una tremebunda datalla con una bruja del macumba vudú Pera al finat de la película Ze sigue ahí reflejado en el oja de una muchacha, hija del misma Mojica (una de las 23 hijas e hijos que ha tenido de sus varias matrimonios)

En *Finis hominis* y *Quando os deuses adormecem*, Mojica presenta a una especie de anti Ze llamada Finis Hominis, un carismatico predicador al estilo Jimmy Swaggart cuya misión le lleva a las guaridas de la iniquidad hipoy brasileña de mediados de los años setenta Finis Hominis se hace famoso y acumula conversos hasta que –sorpresa y chiste final–, se nos revéla que es un loca escapado de una institucion mental

Recientemente Mojica, que ahora tiene sesenta y dos años ha vista cómo su obra se volvia un poca mas accesible al haber llegada a un acuerda con Something Weird Video, la distribuidora de video de Michael Vraney, que ya ha lanzada al mercada estadounidense *A meianoite , Estranho mundo , Ritual dos sadicos* y *Delirios de um anormal* Los títulos que seguiran a los ya aparecidos –incluyen la segunda película de Zé, *Esta noite encarnarei ..., A estranha hospedaria dos prazeres, Perversao* y una compilación titulada *Macabra* (que incluye «Pesadela macabra», el segmenta dirigida por Mojica en 1968 para *Trilogia de terror*) Vraney tambien esta preparanda una recopilacion de veinte *trailers* de películas de Mojica

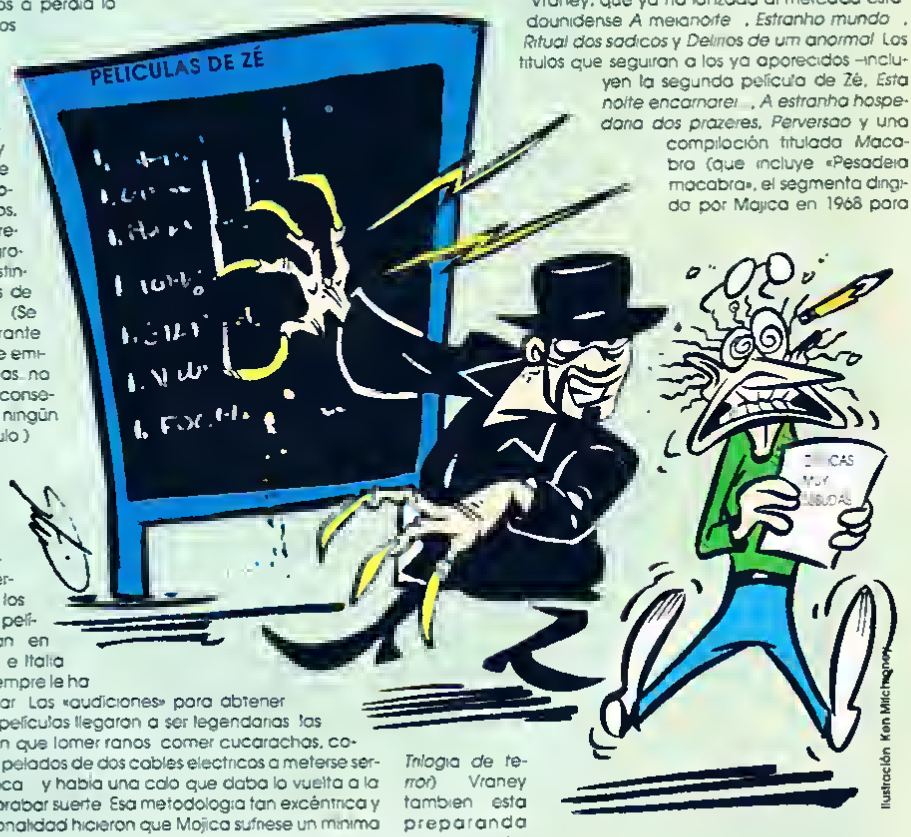


Ilustración Ken Michaels

Actualmente Mojica esta tradajando en una nueva película protagonizada por Ze que se titulará *Alucinaçao macabra* Mojica sabia que tendría que someterse a una aperación aftamológica por lo que hiza que tada fuera filmada en primeras planos de calor lo mas goteante posible para poder incluirlos luego en la película

¡Eso sí que es cine Z y lo demas son cuentos!

(Expreso mi gratitud a Andre Barcinski y Dave Pollison por la ayuda que me han prestado durante la preparación de este articulo.)

EL CUBIL DEL CICLOPE

Saludos tenebrosos y un fuerte apretón de sangre, fieles seguidores de este cubil que, como siempre, os propone un descenso a los infiernos, quizá no tan espectacular como el de Dante, pero sí lleno de perversidad y angustia. Vuestro Cíclope sigue aquí, junto a vosotros, para haceros llegar la pasión por el terror, la magia, la aventura... todo aquello que nos ayuda a escapar a mundos diferentes del que cotidianamente tenemos que huir. Y en esta ocasión queremos proponeros que viajéis al exultante mundo del Manga.

Manga con mayúscula y con ese de «fenómeno», porque la invasión japonesa de esta singular propuesta, que llega a través del vídeo, el cómic y la televisión, está superando todas las cotas imaginables. Los manga, para referirnos a los cómics –aunque en términos generales también se utiliza para los dibujos animados– y los anime, referencia directa para los dibujos animados, que, procedentes del Japón, han invadido el mundo occidental, han provocado una verdadera fiebre juvenil

Primero fue la televisión, tímidamente, después, poco a poco, para seguir en plan avalancha, a la que siguieron los cómics, que invaden quioscos y librerías especializadas y, para terminar de consumar esta verdadera invasión amarilla, ha llegado a nuestro país Manga Video, un sello videográfico especializado en producciones japonesas de animación, los ya mencionados anime.

Venid, pues, amigos del Cíclope, a este cubil tan especial que este mes está dedicado al manga en esa vertiente de cine de animación que, en el soporte vídeo, está batiendo récords de audiencia.

LA MANGAMANIA QUE NO CESA

El fenómeno de la mangamanía se inició, podría decirse oficialmente, el pasado mes de diciembre de 1993, con la celebración en Barcelona, concretamente en el cine Maldá, de un ciclo de cine japonés de animación, durante el cual se proyectaron películas tan carismáticas como *Parca Rassa* –un atípica producta de los anime–, *Urtasukidaji, la leyenda del Señor del Mal, Lensman, Wicked City, Un castillo en el Cielo, El puño de la estrella del Norte, Rabat Carnival* y *Megazone 23*

Claro está, como toda fenómeno o moda, que la mangamanía tiene sus antecedentes como son la película *Akira* –apoteósica asistencia en el Festival de Sitges de hace unas tres años– y la serie de *Dragon Ball*, que en Cataluña ha adquirido dimensiones de fenómena social, ya que, en gran medida, la serie ha hecho posible una asociación de aficionados jóvenes e infantiles que bajo la denominación de «Club Super 3» celebra, precisamente ahora, sus tres años de funcionamiento, con un total de 258 917 socios, una cifra, sin dudas, para el Guinness

MANGA FILMS, UNA PROPUESTA SEGURA

Pero el verdadero artífice de la mangamanía que sacude nuestra país es, sin lugar a dudas, la firma videográfica Manga Films, nacida de «Oro Films» con el exclusiva propósito de fomentar en nuestro país el cine anime japonés. Con dos sellos videográficos, «Manga Video» y «Anime Video», está siendo la única empresa independiente capaz de competir, en cuanto a número de copias vendidas por título, con las poderosas multinacionales del mercado videográfico español. Ellas han demostrada que la animación ya no es patrimonio exclusiva de la factoría Disney, ni que va destinada exclusivamente a un pública infantil o familiar. Hasta el momenta, los más de tres mil socios del Mangaclub, con edades comprendidas entre las quince y las veinticinco años, así lo demuestra. Artífice del éxito de Manga Films es Xavier Catafal –ex directar del Festival Internacional de Cine Fantástica de Sitges y experto en el tema–, quien ha apostada fuerte por la mangamanía

«Desde el principio, nosotras –ha declarada Xavier Catafal– nos hemos valcada en lanzar unas marcas "Manga" y "Anime", para fomentar un caleccionismo. Nos hemas dado cuenta de que hemos acertado (teníamos la ventaja de la experiencia inglesa, a través de una

importante firma videográfica, que comercializó *Akira* y creyó que había un público potencial para este tipo de animación adulta y que era un producto que está muy descuidado. Nosotros estamos asociados con ellos a la hora de editar, un año después, los títulos que han aparecido en Inglaterra con su sello, con la idea de, poco a poco, ir recuperando la cadencia de lanzamientos hasta que salgamos simultáneamente. Es decir, nosotros vamos editando títulos que ellos editaron hace tiempo y novedades, para ponernos al día y hacer lanzamientos de forma simultánea, pues porque la gente ya sabe lo que es el manga, por encima de títulos concretos. Si no defraudamos las expectativas y cuidamos el material –como estamos haciendo– la media de ventas tiene un techo mínimo de diez mil copias, lo cual es muy importante, teniendo en cuenta que estamos hablando de un espacio que era territorio privado de Disney. Nosotros no queremos competir con Disney, pero es que Disney ocupaba todo lo que era animación. Nosotros estamos en una animación para adultos.

TITULOS, TITULOS, TITULOS...

En muy pocos meses, Manga Films ha llenado el mercado videográfico de atractivos títulos del manga y del anime con el menú común de frenéticas persecuciones motorizadas, sangrientas luchas de artes marciales, desvastadoras explosiones en entornos posnucleares, robots sofisticados y gigantescos, destructivos poderes paranormales y bastantes gotas de sexo, lo que los hacen evidentemente para adultos.

En su colección Manga Video hay títulos como *El puño de lo Estrella del Norte*, basado en el cómic de Burooson y Tetsuo Hara, con dirección de Toyoo Ashida y música de Katsuhira Hatton, *Doomed Megalopolis La ciudad endemoniada. Acto primero*, dirigida por Kazuhiki Katayama; *Venus Wars*, cuya acción transcurre en el planeta Venus, en el año 2089, durante una

terrible guerra que enfrenta a dos estados coloniales; *Urotsukidôji. La leyendo del Señor del Mal*, de Hiaeki Takayama, a partir de una historia original de Toshio Maeda, donde se narran las historias del mundo de los seres humanos, el de los hombres bestias y el mundo siniestro de los monstruos-demonios, *3x3 Ojos* (primera parte), primera entrega de los OVAS que han conmocionado el mercado británico y que en su versión cómic está editado en nuestro país, y *Urotsukidohi 2* (La matriz del demonio), gore y erotismo a partes iguales.

Dentro de esta colección se anuncian títulos como *Ultimate Teacher*, *Crying Freemna*, *Odin*, *Proyecto Ako*, *Los caballeros del Zodíaco*, *City Hunter*, *Bubblegum Crisis* y un largo etcétera de interesantísimos títulos.

Por lo que hace referencia a «Anime Video», está dedicada preferentemente a la serie *Dragon Ball* y *Dragon Ball Z*, por lo tanto dirigido a un público más infantil, los títulos que ya hay en el mercado son, entre otros, *Dragon Ball Z. Garlick Junior inmortal*, *Dragon Ball Z. El más fuerte del mundo*, *Dragon Ball Z. El superguerrero Son Goku*, *Dragon Ball Z. Los mejores rivales*, *Dragon Ball Z. Guerreros de fuerza ilimitada*, *Dragon Ball. La leyendo del drogón Xeron*, *Dragon Ball. Aventura místico* y *Dragon Ball. Lo bello durmiente en el Castillo del Mal*, todas ellas de Akira Toriyama. Una gran oferta para incondicionales de una de las series de televisión más populares de la historia de la pantalla pequeña.

Buenos, amigos del Cubil, hasta aquí este repaso a la mangamanía, una fiebre que nos sacude, un vicio que nos ocupa muchas horas. Que vuestra encuentra con la mangamanía sea feliz y recordad que el Cíclope volverá a estar con todos vosotros en próximas ocasiones. Un sangriento tirón de orejas y felices pesadillas.

—El Cíclope

LA BIBLIOTECA DE LAS PESADILLAS

HORROR 5 (The Best Horror Stories from the Magazine of Fantasy and Science Fiction), selección de Edward L. Ferman y Anne Jordan. Ed. Martínez Roca. 431 páginas, 650 pesetas

Quien tenga la sana y siempre informativa costumbre de darse garbeos ocasionales por las librerías seguramente ya habrá echado el ojo a una nueva colección de bolsillibros con portadas bastante llamativas (escojo deliberadamente una palabra neutral) precio sugerente y letra tirando a pequeña, que al segundo vistazo se habrán revelado como reediciones de títulos más o menos selectos de la colección Gran Super Terror de Ediciones Martínez Roca.

No es política habitual en esta sección hablar de reediciones, que ya se suda intentando mantenerse al corriente de lo que se publica a cada momento, pero no he podido resistir la tentación, y creo que en esta ocasión el comentario está justificado 1) por la calidad objetiva de la antología, una de las mejores publicadas bajo el sello genérico de «Horror» en esa editorial 2) porque la fecha de edición original me impidió hablar de ella en esta sección, y dada la escasez de buenas antologías que padecemos, me parecía realmente lamentable silenciar la existencia de ésta en su nueva encarnación. Una vez justificado dentro de lo justificable, posemos a portotear un poco del libro en sí y empecemos diciendo que recoge una serie de relatos publicados en la revista USA *The Magazine of Fantasy and SF*, una de las más veteranas y gloriosas que existen y una de las de mayor prestigio digamos que «literario». El sello que la distinguió siempre en sus mejores épocas y que, ay, anda algo ausente en la apagada etapa que vive hoy, fue el de dar cabida a cualquier tipo de temas con tal de que estuvieran bien contados y bien desarrollados lo que permitió que a lo largo de su historial acogiera cuentos que no tenían ningún otro mercado al que acudir. El material recopilado aquí, vaya eso por delante, es en un noventa por ciento magistral y en el diez por ciento restante, correcto, y eso ya es de quitarse el sombrero. ¿Pegas? No hayas, salvo la de que quien tenga una mínima experiencia en leer terror o ciencia ficción descubrirá que algunos relatos ya le son conocidos (el *Matheson* o la *Tuttle* quizás, o el *Aldiss*, sin quizás, uno de los relatos que un servidor tiene repetidos hasta en la sopa algo así como unas quince veces, y no exagero). Aún así, hay bastantes cuentos aparecidos en castellano por primera y única vez que son soberbios por un motivo u otro. Seré breve. «El infierno de Balgrummo», de Russell Kirk, es un relato de terror tradicional con el bien y el mal perfectamente definidos y es potentísimo tanto en imaginería como en estilo. «La autopsia», de Michael Shea (y qué gran pena que este hombre sea desconocido en España) es uno de los cuentos que más me han impresionado en toda mi vida de lector, y un exponente perfecto del *gore* cósmico tan querido por Shea, y el Aickman. Hombre el Aickman es la repera, como siempre.

Imprescindible para la supervivencia

CRONICAS DE LAS TINIEBLAS, Paul Naschy. A. G. Amabar, S. L., 156 páginas.

Sorpresa y emoción para todos los fans de Naschy. Se sabía que Jacinto Molina, alias Paul Naschy siempre había sido un hombre polifacético –no en vano había actuado dirigido y escrito guiones, amén de ser campeón de halterofilia y haber dibujado desde cómics hasta portadas de discos en su juventud–, pero hasta el momento existía una tecla que no había tocado, y era la de publicar libros.

Bien, el vacío queda llenado al fin con la aparición de este librito que recoge una serie de artículos periodísticos que Molina/Naschy ha ido publicando últimamente en el *Diario de Burgos* con el tema global de los seres de ficción o de realidad que habitan en las tinieblas del género. Como explica Naschy en el prólogo, los artículos no sólo han sufrido modificaciones y ampliaciones bastante sustanciales que los diferencian de cómo habían sido cuando aparecieron en el periódico, sino que han sido completados con unas cuantas crónicas más escritas exclusivamente para el libro.

Crónicas de las tinieblas es evidentemente y como to-

do lo que ha hecho Naschy, lo que los onglosajones llaman un «trabajo de amor» y destila amor a sus bichos y monstruos reales o ficticios por los cuatro costados y por el lomo Quien lleve mucho tiempo circulando por los laberintos del genero no encontrará sorpresas ni se enterará de arcanos que no supiera ya, pero sí podrá pulsar de primera mano la opinión que merecen a Naschy los grandes o pequeños mitos que amueblan nuestro castillo de los miedos mentales Quien acabe de llegar a Horroriandia, supongo yo que se leera el libro de un tiron y con los ojos muy abiertos de posmo, estupor y amor horrorizado y Bueno, quien sabe, pero sería bonito pensar que en algún pueblo o ciudad españoles un chico o chica que con el tiempo continuará la porca tradición del arte fantaterrorífico nacional sentirá nacer en su interior la mordedura de la vocación ante este librito profusamente ilustrado Después de todo, dicen que soñar no cuesta nada

Imprescindible para todas las naschyanas, y recomendable como curiosidad mitámana para el resto de fans

EL MUSEO DE LOS HORRORES, H P. Lovecraft. EDAF. 565 páginas, 2.200 pesetas.

Hacía ya bastante tiempo que no nos llegaban noticias de la siempre un poco irregular colección Icaro, y digo lo de irregular tanto en el sentido de lo que ofrece al lectorado como en el de su periodicidad de aparición, por lo que es una alegria comprobar que no ha desaparecido –al menos, de momento–, y que su reentrada en las librerías es efectuada nada menos que con un título del sinpor H P Lovecraft, quien como ya saben es no sólo la niña de mis ojos sino por el momento, y sin que valgan peros ni peras, el escritor que continúa ofreciendo un desarrollo y unos caminos válidos al terror literario

En mi caso, ay, la alegria se ha visto atemperada por el hecho de que ya tenía el libro en cuestión aunque no con ese título, y además lo tenía partido en dos ¿Propongo enigmas, me dirán ustedes? No a menos que se considere como tal el hablarles de una reedición ya que *El museo de los horrores* recopila en un solo tomo –eso sí con nueva traducción a partir de textos parece ser que más fieles al original que aquellos en que se basó la traducción y edición anterior–, los relatos aparecidos años ha en Luis de Caralt con los títulos *Horror en el museo* y *Muerte con alas* y que ya empezaban a ser francamente inencontrables a pesar de que Caralt los había reeditado en algunas ocasiones sin excesivo entusiasmo y con una distribución un tanto ciega y caótica, como corresponde a un libro del buen HPL (el chiste es penoso, lo reconozco, pero tambien irresistible)

Así, pues y aclarado un poco de qué estamos hablando, sólo queda ya hablar un poco de los relatos en sí *El museo de los horrores* recoge la producción literaria «negra» de HPL (es decir, aquella en que escribía basándose en ideas o esbozos de otros o en que oficiaba de corrector y remendador literario de lo escrito por otros), y supongo que la pregunta que se harán en estos casos es si vale la pena y, por decirlo a lo bruto y a lo claro si esto es HPL del bueno o sucedaneo deslovecraftizado

Bien, pues desechen los temores en caso de que los albegaran *El museo de los horrores* es Lovecraft potente, con todos sus temas (y con algunos nuevos y sorprendentes) y la personalidad del genio de Providence se impone sin dificultad a los bastante más mediocres en general de sus colaboradores

Imprescindible para fans de HPL y recomendable en general

—Albert Solé

CARTAS DEL AVERNO

Salud y besitos un mes más (y que dure, y que dure), apreciadísima manada de lectores/as. Cuando leáis estas líneas intraductorias, el mes en concreta será marzo, que de momento todavía no la es, y de momenta el panorama climatológica no sála no es anticiclánica y calmado sino que empieza a parecer huracánica y violentamente agitada. ¿Qué nos deparará el siempre incierta futura? Que me aspen si la sé, pera la otra nache sañé con el lara de Rappel y el maldita plumífero me dia la tabarra durante eanes susurrándome al oída can voz enranquecida de melotrón mal pragramado: «Nunca más, Nicolás, nunca más...» Ay, ay, ay, que eso me huele a presagias aciagos y espantosos, cuanta más que ni tan siquiera me queda el consuelo de llamarme Nicolás...

ROGATIVA

Me gustaría que alguien afirmase conmigo que *The Thing* (versión John Carpenter) es la más inteligente película *sci-fi* con toques *gore* de los años ochenta, superior incluso a *Alien*. ¿Acabo de cometer un pecado mortal? Me alegro leer en su revista que Quentin Tarantino también adora la increíble atmósfera que logra Carpenter. Quizá se debe a que *The Thing* es cercana, es algo que (pese a ser increíble) nos da la sensación de que podría sucedernos (cosa que no ocurre con *Alien*). Lo reconozco, desde *Planeta prohibido* o *El enigma de otro mundo* no había disfrutado tanto con una película coral ¡¡¡Lo reconozco, me encanta esta película!!! ¿Es un pecado, señor Salè?

Ricard Roces Bellmont,
C/. Esconol 12-14,
entresuelo, tercera 08191
Rubí
(Barcelona)

Pues no, evidentemente no es ningún pecado. Nunca he sido muy partidario de afirmar que una película es «la mejor» salvo con propósitos de cabrear al personal o cuando albergo el propósito de convertirme en centro de la fiesta y en diana de las bofetadas de quienes asisten a ella, pero no me importa confesar en público que la cosa carpenteriana me pareció y me parece una película muy bonita, pensada y aparatosa, y que recuerdo su escena final de lúgubre desolación nevada como uno de los The Ends más aterradores de toda la historia del género. Francamente, no saber si vas a morir al lado de un monstruo o de un ser humano pero saber que sea lo que sea morirá (de momento) contigo, es una perspectiva muy negra. Y, sí, Alien nunca me emocionó tanto a pesar o quizás a causa de su impecable perfección formal y de que a ratos parecía excesivamente mecánica. Así, solicito disculpas por el retraso que traspapeló tu carta y espero que ya estés recuperado de la alarmante lesión futbalera (chunga deporte chungo) que detallabas de manera tan conmovedora como explícita en el primer apartado de tu carta. Por lo demás, espero que la pasdata amenazadora esa de que seguiríamos en contacto se haga realidad y que no se quede en farol, y comunico al personal que los fans que deseen escribirte ya saben a qué señas han de hacerlo.

QUEDE DENUNCIADO

Volviendo al cine de televisión, alucine cantidad el día 4 de noviembre viendo «Alucine» en TV2. En la película *Holocausta 2000* de Kirk Douglas se cortó descaradamente el final. Yo vi dicha película hace tiempo en el cine y me acuerdo claramente del final. Para los que la vieran dicho día en televisión, les diré que Kirk Douglas destruye a su hijo, el Anticristo, al entrar en la sala de juntas donde está reunido con sus discípulos y al hacer detonar unos explosivos que llevo encima, muriendo todos los presentes. Este es el auténtico final de la película que no pudimos ver. Misterios sin resolver. He leído en numerosas ocasiones fuertes críticas contra «Noche de lobos». En dicho programa pasa como si fueras al cine o bien al videoclub a alquilar alguna película del género puedes ver películas de diferente calidad, y no por eso dejas de ir al cine o al videoclub. Por lo tanto que siga «Noche de lobos» por mucho tiempo. (...) Por último, me gustaría que cualquier lector que tuviera alguna película de terror en video difícil de encontrar y quisiera venderla, se pusiera en contacto conmigo. Gracias por aguantar este rollo, y hasta siempre.

Alejandro Feliu Pamies,
C/ Marina, 179, quinto,
primera, 08013, Barcelona

Me parece realmente lamentable el poco cariño que se le tiene en general al cine en las cadenas de televisión de este país, algo que se puede detectar no sólo en la barrabasada realmente salvaje que denuncias en tu carta con lógica indignación, sino también en las continuos cambios de horario y sustituciones imprevistas de películas anunciadas, en la reprobable costumbre de que Tele 5 o Antena 3 emitan películas de formato panorámica en formato cuadrado (con lo que se asiste a espectáculos tan kafkianos como ver hablar a dos narices o a una señora y un trozo de mesa), no subtitulen los musicales en general ni las canciones en particular y corten los títulos de crédito finales («la gente no los mira», ya se sabe) o, y eso ya es el colmo, en que se les ocurra inventarse al Lobo de los Turrones. El idem que estuvo apareciendo hace poco en Tele 5 abriéndose paso a mordiscos por las imágenes y que eso era realmente de verlo para creerlo. En cuanto a «Noche de lobos» ya ves que el programa ha acabado desapareciendo de la programación de Antena 3 y aunque perder un programa dedicado al cine de terror siempre sepa un poquito mal al fan, la verdad es que para lo que daban últimamente no creo que se lo eche mucho en falta. Mi último contacto con él fue cuan-

do emitieron Pesadilla zombi, toda una odisea tras la que desperté entubodo en la UCI... Ah, una pequeña curiosidad malsona a título totalmente personal: si ya habías visto Holocausto 2000 en el cine, ¿cómo se te ocurrió volver a posar por esa horripilante experiencia en la tele, hombre de Dios? Porque anda que era mala con ganas la pobre...

UNA PIZCA DE CASI TODO

1) Agradezco a los boys que editan Annabel Lee el envío de su fanzine y, glups, tengo que pedir disculpas por el glorioso y casi genial montón de meteduras de pata que un servidor consiguió cometer en el poquísimo espacio que les dediqué hace poco. A saber: Metrónom, el copatrocinador junto con Annabel Lee del concurso de cartometrajes que reseñaba, no es un fanzine sino un estudio de grabación, y el fanzine Annabel Lee no acaba de aparecer sino que ya va nada menos que por el número 4 (olé mi grasia). El contenido de dicho número no es estrictamente gore-fantostico, pero hay incrustaciones francamente apetecibles (filmografía de Price, snif, artículo dedicado a Buttgereit), y el resto del sumario consigue alimentar la mente sin engordar el cuerpo, cosa rara en esta época de potitos grasientas. Quien desee tener una nutrición sano, comuníquese con Annabel Lee mediante el Apartado de Correos 2191, Sabadell, Barcelona. 2) El madrileño Carlos Cuadrado García se ha puesto tibio preguntando, pero se lo perdono por ser la primera vez. Veamos. (a) Night Shift son veinte cuentos, así que de citarlos uno a uno la siento pero tururú. Los relatas de King que te interesan son «El baúl» en Creepshow (editada en Harror 6, Martínez Roca), «The Cat from Hell» en Tales from the Darkside y «La camisa» y «Dejelo, S.A.» en Los ojos del gato (ambos disponibles en El umbral de la noche). El resto o era material escrito expresamente para el cine por King o no eran cuentos de King. (b) Los comics EC se publicaron hace eones en España, pero no en Creepy (eso eran comics Warren), y son relativamente inencontrables salvo que hurgues mucho y yo no me mataría ya que eran bastante flojos. (c) Los dos Tales que citas no son la misma serie televisiva. (d) El Zombi de Fulci es una secuela no oficial hecha con notable cara dura y cierto nervio, pero sin ningún tipo de autorización o conexión real/argumental con Romero. (e) Underworld es un guión original de Barker, no un relato suyo adaptado por él mismo como sí lo era Rawhead Rex. Me tema que los dos vídeos son prácticamente imposibles de encontrar en la actualidad a menos que alguien te eche una manapla (i y arrrrghhhh). A ver cuando sus enteráis de una dichosa vez que este servidor NO responde a preguntas sobre si o cuando se estrenará Heidi contra Yog-Sothoth en la casa de Jason Parte 69. Por lo demás, te devuelva el abrazo y otra vez modérate un poquitín. 3) La relación entre Muñeco diabólico 3 y el asesinato del pequeño James es de un orden causal tan nebuloso como la existente entre el que mis gatas meneen el rabo y que se produzca una ola de frío en los Estados Unidos; y Off Season no está traducido al castellano, y antes de agrietarse mi bola de cristal me ha dicha que no contenga la respiración mientras espero verlo aparecer aquí. Otra vez será, querido Alex Contreras. 4) Agradezco con los ojos humedecidos la doble gratitud de Quatermass expresada tanto por Javier García Romero como por Borja Crespo, así como las tarjetitas y el potente christmas enviado por este último. Abrazos, zarpazos, muerdagazos (con retraso) y que sigais adelante y nosotros que lo veamos. 5) Un enigmático corresponsal/anunciante que ha escogido ocultar su identidad tras el impactante seudónimo Metal Fist nos comunica que tiene a la venta películas de cine gore y terrorífico así como vídeos heavy-trash (uf) a muy buen precio. Quien desee enterarse de qué va la cosa, que envíe una carta acompañada con un sello para financiar la respuesta a Metal Fist, Ap. de Correos número 70, 08830 Sant Boi de Llobregat, Barcelona. 6) Rodrigo Miguel Núñez García, C/ Carmona P. Atlántico B1, 1 11 C, 41008, Sevilla, desea animar a la gente a que escriba al calectivo Rocky Horrar y espera poder contactar así con personal esparcido por todas las tierras patrias. 7) Nacho Fiol, viejo conocido de estas páginas que tanto os quieren y a los que tanto queréis y/o denostáis según el día y el humor, comunica que pone a la venta sus dos películas Mecánica (que encima es ganadora del Premio Va de Cine 92 al mejor director) y Suburbio al módico precio de mil chufas las dos. El que desee beneficiarse de esta gangosa oferta, sólo tiene que escribir a Imagen Death, apartado 395, 45080 Toledo, o poner las garritas sobre el teléfono y marcar el número 925-25-14-66. 8 y finiquitamiento por hoy) Gorka Calahorro Liébana C/ Luzarra 13, sexta, 48014, Bilbao. Languidece en la lúgubre soledad melancólica de su triste cubil porque no consigue echar el guante a los películas del insigne Peter Jackson (sí, las de siempre, cuales iban a ser) y a otra película no tan insigne que responde a las señas de Street Trash/Violencia callejera, toma sha, y que como es lógico con semejante título es nada menos que una producción Troma. ¿Hay alguien que se apiade de este solitario, lúgubre, melancólico, triste y etcétera tan y esté dispuesto a poner fin a sus padecimientos de mártir de la cinefilia terrorífica? Si hay lo, ya sabe a qué señas tiene que dirigir la carta de ayuda fraternal.

Esto es lo que ha dado de sí la sección por este mes, queridos seguidores y seguidoras. Sé que seríais capaces de seguirme no sólo hasta la guarida de un profundo sino incluso al seno de las rebajas del Corte Inglés un día de huelga general, que pora eso sois seguidores y seguidoras, pero me conformo con rogoros el mínimo de fidelidad imprescindible hasta la próxima epifanía fangoriana. Hosto más ver, y que vosotros la veois.

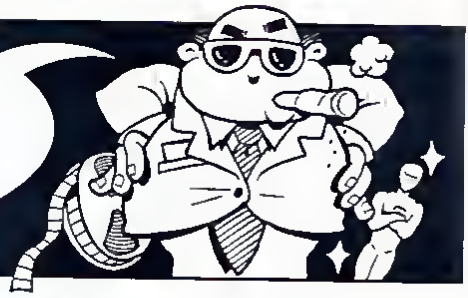
—Albert Solé

COLIN ARTHUR

«1001» «CONAN»
«FURIA DE TITANES»
«HISTORIA INTERMINABLE»...

DARÁ PROXIMAMENTE
CURSO DE FX
Y MAQUILLAJE FX,
EN SU TALLER DE MADRID.
LLAMAR AL:
(91) 7421566 - (91) 3677227

¡NO ES UNA PELICULA DE TERROR!



LA SUSTITUTA LIQUIDA A SUS ALUMNOS

Amanda Donohoe se dispone a dar una lección letal en *The Substitute*.

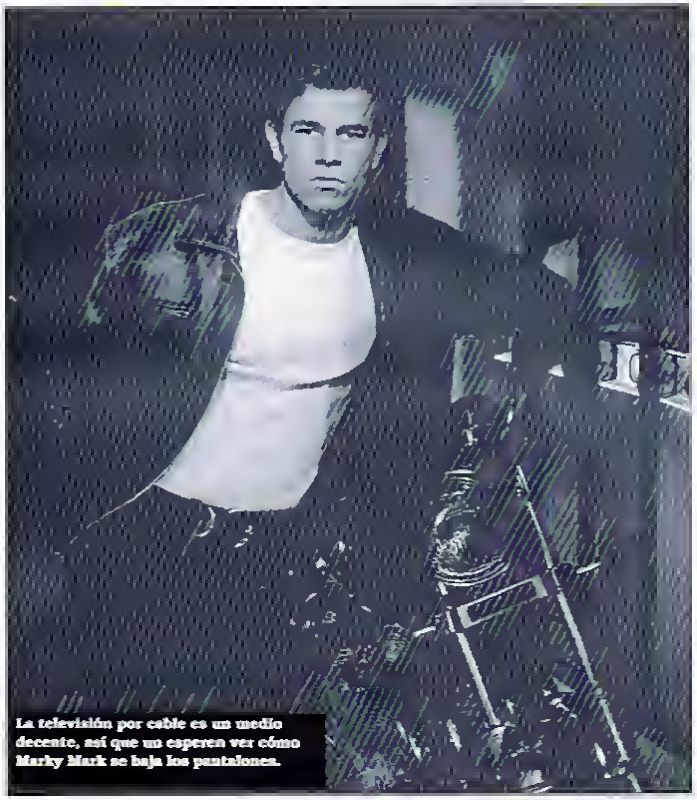
Por STEVE NEWTON

Cuando el equipo tecnico de *The Substitute* andaba buscando una escuela secundaria de Vancouver en la que rodar esta produccion USA Network sobre una maestra asesina, creyeron haber encontrado la ideal en Kitsilano High. Pero cuando ya se habian construido los decorados acordes con esos exteriores y la bandera americana estaba preparada para ser izada en el patio de la escuela (la pelicula está ambientada en el pueblecito ficticio de Baker Springs, Minnesota), un delegado de la junta escolar de Vancouver encontró por casualidad una copia del guion y descubrio que estaba repleto de sexo y violencia... y antes de que nadie hubiera tenido tiempo de decir «sangre y tripas», los poderes facticos ya habian prohibido utilizar la escuela.

Por suerte, esas hojas tan explicitas que causaron todo el jaleo no constituian el guion de rodaje... o al menos esa fue la explicacion que los productores dieron a la junta escolar. Despues de muchas súplicas y ruegos, obtuvieron el permiso para continuar con el rodaje.

«Lo que vieron fue el guion que rechace cuando me ofrecieron por primera vez este proyecto –dice el director Martin Donovan mientras fuma un cigarrillo en su remolque aparcado en la zona de estacionamiento de la escuela–. Ese guion se podia resumir diciendo que primero seducia a un tipo, y luego mataba a tal profesor y a tal estudiante y a tal otro; pero en cuanto a los crimenes, no hay ninguna necesidad de mostrarlos con todo detalle y enseñando la garganta abierta y los chorros de sangre que salen de ella... Puedes jugar con los ojos de los personajes, y el hecho de que conozcas a toda esa gente hace que la historia se vuelva realmente aterradora.»

Quien haya visto *Apartment Zero*, el elegante *thriller* dirigido en 1988



La televisión por cable es un medio decente, así que no esperen ver cómo Marky Mark se baja los pantalones.

por Donovan, se lo pensará dos veces antes de decirse que este director nacido en Argentina sea de los que saltan de entusiasmo ante la perspectiva de dirigir una psicopatía del montón. De hecho, cuando el productor David Kirkpatrick, que por aquel entonces era presidente del Paramount Motion Picture Group, le ofreció el guión de David S Goyer hace dos años, los elementos más tópicos de la historia dejaron bastante perplejo al director.

«No podía entender por que querían que yo dirigiera la película –explica–, porque me parecía que iba a ser otra historia de psicópata mas. Después hablé con David, y me dijo que quería a alguien que no fuese un director especializado en el género, y que permitiría que dirigiera la película a su manera. Eso me pareció maravilloso, porque había un elemento de la historia que me resultaba fascinante, algo referente a la identidad... La película cuenta la historia de una mujer que es una profesora extraordinaria, capaz de influir sobre sus alumnos y de hablarles del mundo a pesar de que nunca ha salido de ese pueblecito minúsculo del Medio Oeste. Pero cuando descubre que su esposo se ha liado con una de sus estudiantes, todo su mundo se derrumba, padece un colapso nervioso y luego los mata.

»La mente de esta mujer funciona de tal manera que consigue salir bien librada –sigue explicando Donovan–. Finge su propia muerte, y un año después reaparece en otro estado y en otra escuela bajo una identidad distinta. A partir de ese momento tiene que enfrentarse al hecho de que el mal que dejó entrar en ella cuando asesinó a su esposo y a la chica sigue en su interior. Nunca ha sido castigada, nunca ha confesado o exorcisado todo lo que lleva dentro, y cuando se enfrenta a elementos que pueden impedirle hacer lo que desea hacer, que es reconstruir su vida, su lado oscuro la obliga a hacer cosas contra las que su lado bueno se rebela.

»Es una lucha interior increíble –añade Donovan–, y teníamos que encontrar a una actriz que no sólo pudiera comprenderla desde un punto de vista intelectual, sino que fuera capaz de transmitirla al espectador. Amanda Donohue es increíble, y está francamente fenomenal en el papel.»

En uno de los pasillos repletos de taquillas de la secundaria Kit, Donohue (en el papel de la profesora Laura Ellington) y Dalton James (el coprotagonista, en el papel del estudiante Josh Wyatt), están interpretando una de las escenas más importantes de la película. James avanza cautelosamente por el pasillo sumido en la penumbra, obviamente alerta por si la sustituta trastornada anda cerca, y Donohue abre la puerta de un aula cercana. «¿Qué vamos a hacer ahora, Josh?», exclama. La pregunta anima a James a salir disparado por el pasillo, y el personaje interpretado por Donohue no sabe aprovechar la oportunidad de utilizar el hacha que ha requisado del armario del extintor. No hay ni una gota de sangre a la vista, y desde luego no parece que estemos ante el tipo de película que puede hacer fruncir el ceño a una junta escolar.

En el pasado, Donohue ha interpretado a una vampira muy sexy que solía ir desnuda en *The Lair of the White Worm* (*La guarida del gusano blanco*, estrenada en vídeo por Lightning), la mezcla de terror y humor dirigida en 1988 por Ken Russell, y coprotagonizó el *thriller* británico *Paper Mask*, pero no quiso dedicar unos minutos de su tiempo a **FANGO**. Puede que su más reciente y mucho más respetable papel de abogada C. J. Lamb en la serie televisiva *L.A. Law* (*La Ley de Los Angeles*) se le haya subido a la cabeza. Pero Donovan se ofrece a hablar de su estrella... en términos altamente elogiosos.

«Hace mucho que conozco a Amanda –dice–. Sabía que en los Estados Unidos sólo se la conocía por *La Ley de Los Angeles*, pero yo había visto interpretaciones suyas espectaculares... no sólo en *La guarida del gusano blanco*, sino también en otras películas de Nicolas Roeg y Ken Russell. Además, estaba seguro de que sería capaz de ir construyendo las distintas capas del personaje y ser fiel a él dentro de las limitaciones con que debíamos cargar. Si el personaje no convence, la película deja de tener sentido, porque en realidad es la radiografía del cerebro de una mujer que se ha desmoronado.»

A diferencia de la estrella, James sí está dispuesto a comentar el papel que interpreta en *The Substitute*

Donohoe destacó por primera vez en el género como la vampira-dama serpiente de *La guarida del gusano blanco*.

Film Copyright Ventura

El joven actor de veintidos años interpreta a Josh Wyatt, el estudiante que traba relación –apasionada primero y mortalmente violenta después–, con la señorita Ellington. James –quien coprotagonizo la serie televisiva de la ABC *Crossroads* con Robert Urich–, nos recibe en su remolque y describe la relacion que su personaje mantiene con la maestra letal.

«Interpreto a un personaje que debe enfrentarse a una situacion anormal –dice James, un ex modelo cuyo proximo proyecto es un nuevo papel de coprotagonista dando la replica a Gerard Depardieu en *My Father, the Hero*–. Es un tema emocional muy dificil de tratar, porque cuando ve por primera vez a esa mujer queda fascinado por ella. Es hermosa, es inteligente y se preocupa muchisimo por los alumnos... no esta alli meramente para cobrar el sueldo y escribir tonterias en la pizarra.

»Empiezan a acostarse, y él se enamora de ella –sigue explicando James–. Pero después su padre empieza a salir con la profesora, y mi personaje se enfada y siente celos porque es como si ella le hubiera echado a patadas después de todo lo que ha ocurrido. Después empiezan las muertes, y Josh descubre el lado oscuro de la maestra. Hasta aquel momento se le habia pasado por alto, pero ahora empieza a aparecer lentamente delante de sus ojos. Hay algo raro en esa mujer. Esta chiflada.»

Después de haber sido el alumno favorito de la señorita Ellington, Josh tiene que enfrentarse a los comprensibles celos de Jenny, su chica, interpretada por Natasha Wagner. Esta joven actriz de veintidos años, hija de la difunta Nathalie Wood e hijastra de Robert Wagner, ya ha tenido un papel como protagonista en el *thriller* psicológico *Tainted Blood*, donde interpretaba a una chica introvertida adoptada por un alcoholico que la maltrataba. También se la ha visto interpretando a una de las amigas de la heroína en *Buffy the Vampire Slayer* (*Buffy, la cazavampiros*, estrenada en video por Fox), donde su cuello acababa siendo mordisqueado por el malvado chupador de sangre que interpretaba Rutger Hauer.

Wagner afirma que trabajar a las órdenes de Donovan ha sido una experiencia deliciosa, y elogia con el mismo entusiasmo a Donohue; aunque durante el rodaje las dos actrices han tenido que mantener una cierta distancia entre ellas en beneficio de la película.

«Nuestros personajes se caen mal el uno al otro desde el comienzo –dice Wagner–. Cada una supone una amenaza para la otra, por lo que el tener que grabarnos eso en la memoria ha hecho que no hayamos llegado a ser amigas fuera de la pantalla. Además, las escenas que interpretamos juntas no se prestan a hacer amistad... De hecho, hay una secuencia en la que ella intenta matarme.»

El rodaje de *The Substitute* ha sido bastante duro –solo se han dispuesto de veinte dias de rodaje, y el presupuesto era de dos millones y medio de dolares–, y el desafío resultó particularmente agotador para Donovan.

«Cuando empezamos a rodar esta película, yo era mucho mas joven –dice, riendo–. Pero si tienes una idea muy clara de lo que quieres conseguir e intentas alcanzar esa meta, siempre has de enfrentarte a muchas dificultades... pero no es imposible, y eso es lo realmente importante.»

Después le toca el turno al productor ejecutivo Kirkpatrick de sentarse en la silla de los entrevistados para contarnos que la idea inicial que ha acabado convirtiendose en *The Substitute* surgió hace un par de años cuando estaba hablando con Brandon Tartikoff, quien por aquel entonces ocupaba un alto cargo en la Paramount. Kirkpatrick nos informa de que estaban buscando un... ejem... un sustituto para el psicopata-estrella del estudio, quien ya empezaba a andar de capa caida.

«A lo largo de los años la Paramount habia obtenido grandes exitos con la serie de peliculas *Friday the 13th (Viernes 13)* –explica Kirkpatrick–, pero habiamos agotado el filon... El viejo Jason ya no podia ir más lejos, y Tartikoff queria encontrar alguna forma de sustituir la serie *Viernes 13* y de repente se le ocurrió la idea de una profesora psicopata.

»Desarrollamos un guion –sigue explicando–, y en un momento dado iba a ser un largometraje con distribución cinematográfica, pero Paramount acababa de producir una pelicula titulada *The Temp* (*La suplente*, estrenada en video por CIC) de la que no habian quedado excesivamente satisfechos, y el resultado de eso fue que nuestro proyecto se cancelo antes de que hubiéramos empezado a rodar. Después, Sherry Lansing fue nombrada presidente de Paramount, y decidió correr con los gastos de cancelacion del proyecto evitando que tuviéramos que cargar con ellos: eso nos ha permitido rodar la pelicula para USA Network.»

Kirkpatrick llego a un acuerdo con Pacific Motion Pictures, una productora de Vancouver, para que cofinanciara la pelicula en asociacion con Wilshire Court Productions, pero afirma que el paso de la pantalla grande a la pequeña no ha traido consigo muchos cambios.

«Hemos intentado apoyar en todo lo posible la visión de Martin –dice Kirkpatrick–. A Martin nunca le interesó hacer una pelicula sobre una malvada que liquida gente en cadena. Lo que queria era crear un per-

Esperamos que en la película haya más acción de la que muestran las nada apasionantes fotos que nos ha enviado USA Network.

sonaje que nunca se hubiera visto antenormente en la pantalla, alguien que no fuese meramente un psicópata sino que sintiera remordimientos pero fuera incapaz de parar. Aparte de eso, el autentico tema central de la película es el no poder confesar lo que estas haciendo: si nuestra profesora hubiera sido capaz de admitir su primer crimen, nunca habria llegado a experimentar ese aislamiento que la va alejando mas y más del mundo real.

«Si se exceptua algo tan obvio como la suavización del lenguaje –añade el productor cuando se le pregunta si el paso a la pequeña pantalla ha exigido eliminar los elementos más duros de la historia–, la historia actual es practicamente idéntica a la concepción original.»

En tal caso, ¿por qué escogio a un director de fuera del genero como Donovan para que llevara a buen puerto su proyecto cuando hay disponibles especialistas como John Carpenter y Brian De Palma?

«*Apartment Zero* me gustó mucho –dice–, y me pareció que Martin tenía una sensibilidad retorcida muy peculiar e interesante. Entiende muy bien el terror psicológico, y eso es algo que me fascina. Cuando leyó el primer guión, la historia era mucho más tópica y predecible, y lo que Martin ha podido hacer con ella es complicar considerablemente la clásica situación "profesora malvada". La profesora tiene cualidades magníficas y cualidades horribles, y los espectadores quedarán fascinados por esa contradiccion existente en el personaje.»

Al igual que Donovan, Kirkpatrick tambien esta muy satisfecho de haber podido contar con Donohue para que interpretara a la *profa* desequilibrada.

«Cuando Martin y yo empezamos a hablar de la eleccion de la protagonista, descubrimos que necesitabamos una actriz atractiva y fascinante y, al mismo tiempo, muy inteligente. Amanda tiene todo eso a toneladas: es guapisima, y eso se ve perfectamente en la pantalla. Su interpretacion es algo asi como un cruce entre la de Maggie Smith en *The Prime of Miss Jean Brodie (Los mejores años de miss Brodie)* y la de Anthony Perkins en *Psycho (Psicosis)*, y tiene muchisima textura y riqueza interior.»

El productor también ha quedado muy impresionado por la interpretacion de la coestrella más improbable de *The Substitute*: Marky Mark, el ex rapero convertido en modelo de ropa interior de la marca Calvin Klein, ha conseguido permanecer con los pantalones puestos en todo momento.

«Marky sorprendió a todo el mundo –dice Kirkpatrick cuando se le pide su opinion sobre el nuevo actor, quien interpreta a un estudiante que se convierte en blanco de la ira de la señorita Ellington–. Habiamos leido lo que se ha escrito sobre él y conocíamos los rumores que corrían sobre Marky, y estoy seguro de que a todo el mundo le preocupaba un poquito la idea de que estuviera en el rodaje. Hubo muchos murmullos y demas sobre la clase de arrogancia que se suponia iba a traer consigo, pero se ha comportado de una forma tan profesional e irreprochable que todos estamos encantados con el.

«Marky ha nacido para actuar –sigue diciendo–. Ha hecho videos y ha subido al escenario en varios conciertos, por lo que lo único que tuvo que hacer fue ofrecer esa presencia natural suya a las cámaras.»

Donovan tambien apoya la conviccion de Kirkpatrick de que esta primera interpretacion de Mark en un largometraje supone un buen augurio para su futuro en el cine... y no meramente como victima a la que se liquida poco despues de que haya aparecido en pantalla.

«Ya es un verdadero actor con un instinto interpretativo enorme –dice Donovan–, y eso fue una gran sorpresa para todos. Yo sabía que era capaz de interpretar, ya que de lo contrario nunca habria obtenido el papel, pero no podia imaginar hasta qué punto sabría integrarse en la atmosfera familiar existente en el rodaje. Ha estado realmente extraordinario.»

Donovan cree que *The Substitute* conseguirá dejar satisfechos a los fans del género.

«Hay mucha violencia –dice, refiriendose al elemento terrorífico de la película–, pero no es de la variedad explícita. Es muy psicológica, y el hecho de que todo gire alrededor de un personaje ofensivo y encantador introduce un elemento de angustia y horror continuos, porque sabes que esa mujer no tiene el mas mínimo control sobre su desequilibrio. Eso es lo más inquietante de la película: ves cómo mata a un estudiante y, al mismo tiempo, puedes darte cuenta de lo mucho que quiere a su víctima.

«Y tambien se nos ha colado un poco de humor –añade Donovan, sin darse cuenta de que su frase puede tomarse un poco a broma–. Es humor del tipo "risitas nerviosas", pero abunda bastante. Hay un momento que... Bueno, quiza no deberia hablar de esa escena, porque supongo que es revelar demasiado, pero... En fin, ella se ve obligada a revelar por qué hace esas cosas, así que después de matar a alguien y dejar el cadáver encima de la alfombra, explica a la persona por qué lo ha hecho. No hay forma humana de evitar que una escena así resulte divertida.»

NOCHE E

Los zombis salen a divertirse en la película de zombis que lo empezó todo.

Foto: Cortesía de John Russo

El primer devorador de carne moderno (Bill Hinzman) se dispone a hacer historia cinematográfica a mordiscos.

Foto: Cortesía de John Russo

La noche de los muertos vivientes fue algo más que otra peliculita de terror de bajo presupuesto: reflejó su época, y creó nuevas pautas para el horror cinematográfico.

Por DOUGLAS E. WINTER

El año era 1968. Martin Luther King y Robert F. Kennedy habían muerto asesinados por personas de rostros normalísimos, la ofensiva del Tet avanzaba como una ola a través de Vietnam; decenas de millares de manifestantes se lanzaron a las calles en Chicago para protestar contra la Convención Democrática Nacional y provocaron un disturbio policial, los tanques soviéticos aplastaron un momento de libertad en Checoslovaquia, se afirmaba que en Estados Unidos los crímenes violentos habían aumentado un cincuenta y siete por ciento en menos de una década; Richard M. Nixon fue elegido presidente del país, el número XXVII de su historia, y en los autocines de toda la nación una de las últimas grandes películas en blanco y negro no ofrecía ninguna esperanza de huida.

Night of the Living Dead (*La noche de los muertos vivientes*), este preestreno del apocalipsis norteamericano rodado durante los fines de semana con un poco menos de cien mil dólares de presupuesto por un debutante de Pittsburgh llamado George A. Romero, ya lleva veinticinco años fascinándonos, y se ha convertido en una parte tan integral de nuestra cultura que ha sido incorporado a los videoclips de la MTV y los anuncios de cerveza. Su progenie incluye dos secuelas impresionantes, *Dawn of the Dead* (*Zombi*, 1979) y *Day of the Dead* (*El día de los muertos*, 1985) y una horda de imitaciones en el cine y la literatura.

Las criaturas de esta noche eterna no tenían nada de nuevo. Los zombis habían formado parte del zoológico del terror desde finales de siglo, cuando el vudú de las Indias Occidentales empezó a ser conocido y estar un poquito de moda. Sus historias de muñequitos diabólicos, sacrificios paganos y muertos resucitados resultaban muy adecuadas para clásicos precursores como la «primera» película de zombis, *White Zombie* (*La legión de los hombres sin alma*, 1932), de Victor Halperin, y la elegiaca producción de Val Lewton *I Walked With a Zombie* (*Yo camine con un zombi*, 1943), de Jacques Tourneur. En 1966 solo dos años antes del triunfo de bajo presupuesto de Romero, la Hammer Films distribuyó *Plague of the Zombies* (*La plaga de los zombies*, estrenada en vídeo por Filmayer), que desplazaba la acción a Cornualles, Inglaterra, pero conservaba el cada vez más arcaico contexto subyacente del vudú.

La noche de los muertos vivientes emergió de una tradición muy distinta -la apocalíptica-, y asestó un mazazo a los cimientos de un folklore que llevaba tanto tiempo ofreciendo una justificación sencilla y nada amenazadora a los zombis. Romero ha admitido la profunda influencia de *I Am Legend* (1954, editada por Minotauro como *Soy leyenda*), la gran novela de holocausto vampírico de Richard Matheson, y la pasión que siente por *The Birds* (*Los pájaros*, 1963), de Hitchcock, que sigue presente en su última película, *The Dark Half* (*La mitad oscura*). No cabe duda de que las sobrias imágenes de cadáveres reanimados de *Invisible Invaders* (1959), de Edward L. Cahn, también se instalaron en su subconsciente.

Al verter el zombi a un molde contemporáneo, Romero y su coguionista John Russo abandonaron toda la parafernalia ritual del vudú para presentar una versión hormipilantemente prosaica del vecino muerto. Al comienzo de *La*

TERNA

MUERTOS EN VIDA

Foto: Copyright Hardman Eastman Studios

El reparto y equipo técnico de LNDLMV posa para una muy poco conocida foto de grupo en agosto de 1967 mientras rodaba la película: (primera fila, de izquierda a derecha) Jackie Streiner, George Romero; (fila del medio) Rege Survinski, Betty Ellen Haughy, Russ Streiner, Gary Streiner, John Russo, (última fila) Tony Panatello, Keith Wayne, Karl Hardman, Marilyn Eastman, Duane Jones, Judith Ridley y Judith O Dea.

noche..., un locutor de radio describe a los monstruos como «personas de aspecto corriente» Esas siluetas silenciosas de andares tambaleantes cuyos ojos están clavados en la lejanía son las personas que trabajan en los turnos de noche o que te cobran el peaje en las autopistas. En *Zombi*, Romero haría que nos recordaran a los clientes de los grandes centros comerciales, pálidos reflejos de los maniquíes inmóviles junto a ellos en los escaparates de las tiendas Como dice uno de los personajes de *Zombi*, «Son nosotros».

Tal y como los ve Romero, los zombis son la pesadilla liberal: las masas hacinadas que anhelan la libertad aparecen delante de tu puerta con una sola idea en la mente. «Vamos a comerte», como proclamaba el poster del pastiche mas infame de todos, el *Zombi 2* (*Nueva York bajo el terror de los zombis*, 1980) de Lucio Fulci. Su mordisco transmite la infección: trae la muerte instantánea y, después, una nueva vida como parte del todo vacío babeante y canibalístico

La noche... cumple lo prometido en su título y describe lo que ocurre en solo doce horas, un hábil truco de estructura que la convierte en la película ideal para el público de los autocines al que pretendía dirigirse. Estamos en una pesadilla en la que se entra al anochecer y yendo dentro de un coche, que se despliega con la caída de las tinieblas y cuyos participantes se acurrucan en un espacio reducido y claustrofóbico... juntos, y sin embargo solos.

El talento visionario pero aún por refinar de Romero y el reducidísimo presupuesto se unieron para crear una reinvención virtual de la película de terror. Escenas rodadas con nerviosa brillantez siguen a otras que son decididamente lentas y torpes, ángulos y planos hitchcockianos aparecen y desaparecen entre el estilo documental sin ninguna advertencia previa Las interpretaciones son desiguales, a veces notablemente sobrias pero frecuentemente exageradas y típicas de aficionados Incluso la música chirría, con sus tópicos de ciencia ficción rancia de los años cincuenta que no encaja nada bien con la atmósfera de silencio lúgubre y amenazador Al igual que ocurre en el arte primitivo, su mezcla de ambición y entusiasmo, ingenuidad y cutrerío insuflan a *La noche*... un realismo y una inmediatez sublimes, produciendo una intensidad que todos los millones y la técnica de Hollywood nunca hubiesen podido reproducir

La noche... empieza en una zona rural de Pensilvania a la que la pareja de hermanos Johnny y Barbara (el coproductor Russell Streiner y Judith O'Dea) ha acudido en su peregrinación anual desde Pittsburgh para colocar una corona de flores sobre la tumba de su padre. A Johnny, el viaje le parece totalmente carente de objeto para el, los muertos están olvidados, y no son mas que una molestia. («Ni tan siquiera me acuerdo de qué aspecto tenía.»)

Cuando Barbara se arrodilla delante de la tumba para rezar, Johnny acoge su gesto con impaciencia y sarcasmo «Venga, Barb, la visita a la iglesia era

esta mañana. » Un relámpago desgarra el cielo y deja blanco su rostro, una invocación entre seria y cómica a la ira de Dios. Después se abren las puertas del Infierno. Un hombre que parece un espantapájaros avanza tambaleándose hacia ellos a través del cementerio. Al principio, Johnny se lo toma a broma. «Vienen a por ti, Bárbara...» dice con una mueca karloffiana. Y lo cierto es que el hombre viene a por ella. Johnny se enzarza en un combate salvajemente animal con el intruso que termina con la muerte repentina cuando su cabeza choca con una lápida.

Bárbara huye a través del bosque hasta llegar a una granja vacía y aislada, y el resto de la acción de la película transcurre allí. No tarda en ver llegar a otro refugiado de la repentina ola de asesinatos: Ben (Duane Jones), un enérgico hombre de acción con el que los espectadores se identifican inmediatamente. Ben es negro –el primero de los muchos tabúes cinematográficos quebrantados por Romero–, y además es un héroe en una película donde la raza carece de importancia (y, de hecho, jamás es mencionada). Ben liquida al primer zombi que se aproxima a la granja, y después protege las puertas y las ventanas con barricadas. Sólo entonces se enteran de que no están solos, ya que ocultos en el sótano de la casa hay cinco supervivientes más: Harry y Helen Cooper (el coproductor Karl Hardman y Marilyn Eastman), una pareja de mediana edad que no para de discutir, cuya hija Karen (Kyra Schon) ha sido mordida por una de las criaturas, y Tom y Judy (Keith Wayne y Judith Ridley), una parejita de enamorados que ofrecen la única visión de inocencia existente en toda la película.

Foto: Copyright Hardman Eastman Studios

Un lugar soberbio para una merienda campestre... y ellos son la merienda.

Este repentino giro de lo íntimo a lo social convierte una situación difícil en claramente letal. La tensión entre Ben y Harry es inmediata, pero sólo implícitamente racial. Es más obviamente generacional y política: el individualismo y activismo de los años sesenta que muestra Jack chocan de frente con el conservadurismo de la Guerra Fría y la búsqueda de seguridad y refugio de Harry. Para Harry, el sótano ofrece la temible seguridad de un búnquer antiatómico, más para Ben es una trampa mortal y algo todavía peor que eso: es un sitio en el que ocultarse y rehuir las responsabilidades. Cuando Harry se enfrenta con él –«Tenemos la suerte de estar en un lugar seguro, y tú nos estás diciendo que debemos arriesgar nuestras vidas sólo porque otros necesitan ayuda, ¿eh?»–, la suerte está echada.

Romero crea una hábil escalada de tensión y horror, y no tardamos en enterarnos de que los atacantes son los muertos que caminan. Su violencia y su osadía se van incrementando hasta que presenciamos brutales actos de asesinato y canibalismo... y el fracaso final de cualquier refugio, lo que quizá resulte todavía más inquietante. Más allá de la superficie de violencia inimaginable, la diana en cuyo centro dio *La noche...* fue la del miedo (que actualmente se ha convertido en una realidad demasiado obvia) a que la violencia televisada de Vietnam, Chicago y Watts llegara hasta nosotros.

Los muertos no sólo están volviendo a la vida, sino que atacan a los vivos y devoran su carne. Los zombis nos están consumiendo y nos estamos convirtiendo en ellos. Una escena clave quizá sea aquella en que los asediados se reúnen alrededor de los restos de la sala ofreciendo la viva imagen de la familia disfuncional: son incapaces de comprender la realidad que se está desplegando a su alrededor, y tienen que confiar en la pantalla del televisor.

«¿Qué está ocurriendo? –pregunta

Foto: Copyright Hardman Eastman Studios

Karl Hardman, pensativo entre toma y toma. Obsérvese el maquillaje púrpura en su frente para simular un morado en la película de blanco y negro.

Barbara una y otra vez–. ¿Que está ocurriendo...? No hay respuesta. La excusa para la reanimación de los muertos –la «misteriosa radiación» de una sonda enviada a Venus por la NASA que ha sufrido una avería–, no sólo no se tiene en pie sino que resulta demasiado conveniente. Al igual que ocurría con las listas de bajas de Vietnam, esta explicación «oficial» no puede ser confirmada y de hecho, resulta muy fácil dudar de ella, como subrayan las típicas escenas de peces gordos del Pentágono y científicos que intentan esquivar las preguntas de los reporteros mediante la jerga, las equivocaciones y las respuestas carentes de significado («Se está haciendo todo lo que se puede hacer.»)

La misma insuficiencia de esa explicación refuerza el horror de esta noche, la más larga de toda la historia: lo que ha ocurrido no puede ser explicado. No existe respuesta adecuada, no hay ninguna explicación reconfortante y ordenada que justifique el desmoronamiento repentino de nuestro mundo. La noche –como la misma vida–, sólo puede ser experimentada.

La muerte acecha desde el comienzo: es rápida, salvaje y –lo más importante de todo–, aleatoria cuando no casual. Johnny es uno de los pocos personajes que mueren a manos de un zombi, y los asesinados no son tanto víctimas de los muertos vivientes como de ellos mismos. El abismo fundamental entre Ben y Harry se va haciendo más profundo a medida que más y más zombis se congregan alrededor de la casa. La necesidad de actuar que siente Ben plantea los temas de la huida, el encontrar un refugio más seguro y obtener ayuda médica para Karen, la necesidad de seguridad que siente Harry le lleva una y otra vez al sótano, donde sólo hay que proteger una puerta mientras se espera a que llegue la ayuda. Los dos caminos acaban demostrando ser imposibles de recorrer... y letales.

Está claro que Ben es el héroe, pero comete un error detrás de otro. Su plan de huida da como resultado la muerte de Tom y Judy, después dispara contra Harry en un ataque de ira, y cuando todos sus compatriotas han muerto, logra sobrevivir a la noche porque sigue el consejo que había rechazado tan tozudamente hasta entonces: se esconde en el sótano. Incluso Ben carece de la humanidad esencial, la capacidad de cooperar, coexistir... de comunicarse. Como preguntaba Sarah (Lori Cardille) en *El día de los muertos*, «¿No podemos llevarnos bien los unos con los otros?»

Ben y Harry están tan decididos a salirse con la suya que a efectos prácticos bien podrían ser zombis. Los otros aspirantes a supervivientes son seguidores, poco más que lemmings atrapados por algo más que el apocalipsis. Tom, desgarrado entre Ben y Harry, acaba abrazando el plan de Ben por la razón más estúpida imaginable: «En la televisión han dicho qué es lo que hay que hacer.» Judy le sigue a la muerte por puro impulso, demasiado asustada –o absurdamente romántica–, para poder pasar unos cuantos minutos sin él. Helen, la esposa de Harry, está atrapada por un matrimonio que ha fracasado y una hija herida, y su recompensa por ser una buena esposa y madre es sufrir la más horrible de las muertes cuando la zombificada Karen la despedaza con una herramienta de jardín. El que Barbara, la heroína de Romero, pase casi toda la película sumida en la catatonia, subraya el terrible mensaje: nos estamos convirtiendo en zombis, y no somos mejores que los monstruos.

Llega el alba, y el orden es restaurado mediante una violencia de magnitudes monstruosas: la Policía y el grupo de paletos armados se abre paso por el bosque, y su jefe explica a los reporteros que «todo parece estar controlado». Para Romero es una solución tan lamentable como falsa. También trae ecos del sureste de Asia y de la matanza de estudiantes ocurrida en Kent, y lo que un periodista describe plácidamente como una operación de «búsqueda y destrucción» se ha convertido en una auténtica cacería donde los zombis son simples blancos en una horrible atracción de tiro de feria.

Ben, que se ha visto obligado a asesinar para sobrevivir, emerge por fin del sótano... para ser tomado por un zombi y abatido a tiros. Un gancho servirá para arrastrar su cadáver hasta una pira de cuerpos, y la cámara de Romero queda fija para toda la eternidad en esta última imagen: un infierno de carne y llamas envuelto por los sonidos de los helicópteros y las radios lejanas. Es una

Foto de Zombi: Kobertjes Kobert/Copyright 1985 Dawn Associates

Cines repletos para la primera secuela de *La noche*... la igualmente clásica *Zombi*.

Foto de *El día*: Copyright 1985 Laurel

En 1985 Romero se enfrentó a un guión y un presupuesto amputados, y tuvo grandes dificultades para terminar adecuadamente su trilogía zómbica con *El día de los muertos*.

George Romero, padre de los muertos vivientes.

evocación de las guerras que se están librando en casa y en el extranjero, y un puente a la secuela que llegaría mas de una década despues.

Parece ser que el que Romero se negara a cambiar ese final tan deprimente impidio que *La noche...* fuera distribuida por American International Pictures pero le proporcionó una película de cierta inmortalidad. *La noche...* encontró el exito en el circuito de autocines y salas universitarias (lo cual beneficio en muy poco a Romero o a sus inversores. La distribuidora Walter Reade Organization quebró, y la debacle del copyright subsiguiente tardo mas de veinte años en resolverse.) A medida que transcurrían los años setenta, la película paso de ser un clásico de culto a ser un icono cultural, acumulando las condenas de la crítica al comienzo pero, con el tiempo, mereciendo una admiración dada a regañadientes primero y casi agobiante después. Incluso Pauline Kael acabo diciendo que era «una de las películas mas espantosamente aterradoras de toda la historia del cine».

Los elogios mas sinceros llegaron de otros directores que rodaron repetidas imitaciones, algunas de ellas impresionantes. En *I Drink Your Blood* (*Perros rabiosos*, 1971), de David Durston, y en la primera película de Bob Clark, *Children Shouldn't Play With Dead Things* (1972), escaseaban tanto el presupuesto como la imaginación; pero hubo variantes más innovadoras como la serie de los «Muertos sin ojos» de Amando de Ossorio, iniciada en 1971 con *La noche del terror ciego*. La mejor de ellas fue *No hay que profanar el sueño de los muertos* (1974), de Jorge Grau, que anadía un subtexto ecologico y ofrecía todo un despliegue de efectos especiales post *Exorcista* en una sucesión de escenas de impresionante violencia.

Las siguientes películas de Romero –*There's Always Vanilla* (1972), *Jack's Wife* (1972) y *The Crazies* ([*Contaminación demencial*, estrenada en vídeo por Major] 1973)–, fueron otros tantos fracasos comerciales. Después de haber trabajado en una serie de documentales de deportes para la ABC Television, Romero nos ofreció *Martin* (*El regreso de los vampiros vivientes* [estrenada en vídeo por Calido Cine], 1978), un inteligente e inquietante *thriller* de vampiros que parecio preparar el escenario para su regreso al terror total y sin límites. Dario Argento aporto financiación y Romero creo Laurel Entertainment con Richard Rubinstein como socio, y eso le permitio revisitar el mundo de los muertos vivientes produciendo otra obra maestra indiscutible. *Zombi* sabe aprovechar al maximo su mucho mas holgado presupuesto y se convierte en un escaparate para los efectos especiales de Tom Savini, con una violencia tan ultraterrena y al mismo tiempo tan palpable que obligo a distribuir la película sin calificación de la MPAA. Pero el toque de genio de la película está en el escenario: *Zombi* asume la premisa básica de su predecesora –la humanidad está siendo asediada por los muertos hambrientos–, y desplaza la acción a un gran centro comercial de los suburbios. Los zombis representan nuestra cultura del consumo trastornada y distorsionada: la película es una visión negramente humorística de la era Reagan-Bush, y muestra cómo los Estados Unidos son (literalmente) devorados.

Zombi abrio el camino a una nueva oleada de imitaciones casi tan imparable como los mismos zombis. Una secuela no oficial, *Nueva York bajo el terror de los zombis*, convirtió a Lucio Fulci en el príncipe heredero de las películas de no muertos, y en pocos años Fulci completo un cuarteto de aportaciones siempre interesantes: *La paura* (*Miedo en la ciudad de los muertos vivientes*, 1983), *L'al di lo* (*El más allá*, 1983) y *Quella villa accanto il cunitero* (*Aquello casa al lado del cementerio*, 1984). A comienzos de los años ochenta habría unas veinte maratones de zombis más llegadas de Europa, y la inspiración de Romero tampoco permaneció inactiva y acabó ofreciéndonos la largamente esperada conclusión de su trilogía.

En *El día de los muertos*, los últimos vestigios del orden racional –soldados y científicos–, estan atrapados en un búnquer subterráneo del gobierno junto con los residuos de la civilización, que van desde vehículos de recreo abandonados hasta los archivos de las grandes empresas y las copias de las devoluciones de impuestos. Los zombis aguardan arriba, símbolos ambulantes de la estupidez definitiva: la represalia y la saturación nucleares. En *La noche...* y *Zombi*, Romero había ido proponiendo las soluciones habituales de la cultura estadounidense –la religión, la familia, el consumismo, una potencia de fuego superior–, pero ninguna de ellas ha dado resultado. Cuando empieza la acción de *El día de los muertos*, el doctor Logan [Richard Liberty] está intentando encontrar algo que haga que los zombis se porten bien. Está más loco que una cabra, naturalmente, ya que somos nosotros los que debemos aprender a no comportarnos como zombis. «¿Hacer que se porten bien? –pregunta Sarah– ¿Qué significa eso?» «Controlarles... controlarles...», replica el doctor Logan. En el enfrentamiento final, los únicos supervivientes son aquellos que se niegan a adaptarse y se rebelan contra el rostro estéril de la autoridad. La ruta de huida que utilizan es adecuadamente simbólica: ascienden a través de un silo de cohetes ICBM vacío y acaban encontrando un paraíso de paz.

El día de los muertos, el episodio más claro y feroz de la trilogía de Romero, parecio marcar una especie de fin al holocausto zombi, y muy pronto nos quedamos únicamente con imitaciones de imitaciones, el género devorándose a sí mismo. Fulci ofreció un penoso *Zombi 3* en 1988 con la ayuda de Bruno Mattei, y en 1990 llego el último y definitivo disparo a la cabeza, una nueva versión de *La noche de los muertos vivientes*. Escrita por Romero pero dirigida por Savini, la película resultó ser sorprendentemente vacua y aburrida, y lo único que le daba un poco de vida eran las ingeniosas alteraciones del guión original y la convincente interpretación de Patricia Tallman. El color y los efectos especiales de alta tecnología de esta segunda *Noche de los muertos vivientes* parecen tan mecánicos y faltos de vida como los mismos muertos que caminan, y las concesiones que hizo para conseguir una calificación R supusieron una amarga e irónica confirmación de la inquietante verdad de Romero: no hay forma de escapar a los zombis y, al final, los zombis han conseguido devorar incluso a sus creadores.

TODO EL CINE EN SUS IMAGENES

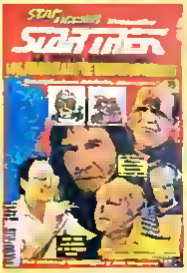
COLECCION PLANETA PROHIBIDO

Nº 1

Nº 2

Nº 4

Nº 6



Nº 7

ediciones zinco

COLECCION CINE DE TERROR

Nº 16/2

Nº 8

Nº 9

Nº 10

ESPECIAL DINOSAURIOS

Nº 17

FUERA DE COLECCION

Nº 11

Nº 12

Nº 13

EN COMICS

Nº 3

Nº 5

INICIACION AL ROL

Nº 14

Nº 15

Dinja su pedido a **EDICIONES ZINCO, S.A.** Avda de Roma, 157, 9º. 08011 BARCELONA

- 1 DESAFIO TOTAL ..... 375 pts
- 2 REGRESO AL FUTURO ..... 500 pts
- 3 BATMAN ..... 550 pts
- 4 TERM. NATOR 2. El dia del Juicio ..... 375 pts
- 5 BATMAN VUELVE ..... 700 pts
- 6 EFECTOS ESPECIALES ..... 390 pts
- 7 MAQUILLAJES STAR TREK ..... 500 pts
- 8 FREDDY HA MUERTO ..... 425 pts
- 9 DRACULA ..... 475 pts
- 10 GUIA DEL CINE DE TERROR ..... 500 pts
- 11 EL PADRINO II HISTORIA DE LA MAFIA ..... 375 pts
- 12 LOS SIMPSONS Y SUS AMIGOS DE LA TELE ..... 375 pts
- 13 BATMAN VUELVE ..... 975 pts
- 14 GUIA DEL JUEGO DE ROL ..... 400 pts
- 15 GUIA BASICA DEL JUEGO DE ROL ..... 400 pts
- 16/1 DINOSAURIOS MAGAZINE ..... 500 pts
- 16/2 DINOSAURIOS MAGAZINE ..... 500 pts
- 17 DINOSAURIOS. Todo sobre los animales Prehistoricos ..... 475 pts

FORMA DE PAGO

☐ Talon bancario ☐ Giro postal Mas **200 pts.** GASTOS ENVIO

☐ Contra reembolso

Nombre y apellidos .....

Domicilio ..... Tel .....

Cod Postal ..... Pobl ..... Prov .....

MELODIAS SANGRIENTAS

Goblin (de izquierda a derecha, Claudio Simonetti, Fabio Pignatelli y Massimo Morante) posan con su colaborador más famoso, Dario Argento.

Juntos o por separado, los miembros de Goblin crearon magia electrónica en «Zombi» y otras bandas sonoras ya clásicas del terror italiano.

Por LORIS CURCI

Dar un paseo por los estudios de grabación Acquario te hace experimentar una incómoda pero nostálgica sensación de *déja vu*. Los posters de clásicos del terror como *Profondo rosso (Rojo oscuro)*, *Suspiria* (idem) y *Dawn of the Dead (Zombi)* se alinean a lo largo de las paredes recubiertas de moqueta roja. Hoy, los estudios estan desusadamente tranquilos y silenciosos, y la razón es que esta tarde van a acoger un acontecimiento de naturaleza no musical. Dos miembros de Goblin, el grupo que proporcionó su banda sonora a las peliculas antes mencionadas y a muchas otras, se encuentran aqui para responder a las preguntas de **FANGO**, asi que por desgracia solo oiremos sus palabras, no su música.

Massimo Morante (guitarra y cantante) y Claudio Simonetti (teclados) han recorrido un largo camino desde que crearon Goblin con Walter Martino (bateria) y Tony Tartarini (cantante) en 1972. Al principio el grupo se llamaba Cherry Five, un nombre bastante ridículo [«Cereza Cinco»], e intentó ganarse a los fans del rock progresivo mediante giras caras y un album claramente inspirado en los revolucionarios grupos ingleses Genesis y King Crimson. Pero el trabajo titulado igual que el grupo con el que debutaron pasó practicamente desapercibido en el mercado musical de su pais, y arrojo a los musicos a un limbo de confusion. Pero meses después Cinevox, el sello para el que habia grabado el grupo, vio como se le ofrecia la oportunidad de trabajar en *Rojo oscuro*, un *thriller* de Dario Argento, su mision seria proporcionar un sustituto inmediato al compositor Giorgio Gaslini, quien habia decidido abandonar el proyecto después de haber tenido una discusion con Argento.

«Al principio, el interés que Dario demostro hacia nuestra musica nos pillo un poco por sorpresa –empieza diciendo Simonetti– El album *Cherry Five* le habia dejado muy impresionado. Dario era muy conocido, y naturalmente todos nosotros estabamos nerviosisimos. Demonios, no teniamos ni idea de como componer una banda sonora para una pelicula. *Rojo oscuro* supuso un autentico desafio para nosotros.»

«Para empezar –continúa explicando Morante–, todos estabamos de acuerdo en que Cherry Five era un nombre bastante inadecuado para un grupo con una musica tan siniestra y oscura como la nuestra, y de repente a alguien se le ocurrio que podiamos llamarnos Goblin [«Duende»], por lo que *Rojo oscuro* fue el primer álbum de Goblin. Nuestro enfoque musical fue totalmente distinto, y eso se debio mas que nada a que debiamos tocar la banda sonora compuesta por Giorgio, la cual tenia un componente de jazz que no le gustaba demasiado a Dario.»

Argento conservo una pequeña parte de la musica compuesta por Gaslini, prescindio del resto y parecio quedar sinceramente encantado con el tema principal compuesto por Goblin. El grupo añadio veinte minutos de musica adicional, que ocupa prácticamente toda la cara A del álbum que recoge la banda sonora de *Rojo oscuro*.

«Habia diferencias radicales entre nuestra banda sonora y la de Gaslini –dice Simonetti– Dario ádora el rock y Goblin era basicamente un grupo de rock, y siempre he tenido la sensación de que quena que *Rojo oscuro* fuera una especie de supervideoclip.»

La pelicula, distribuida en Italia en 1975 y en los Estados Unidos al año siguiente, tuvo un éxito inmenso en todo el mundo y el álbum de la banda sonora se mantuvo en los primeros puestos de las listas de exitos italianas durante meses. Hasta la fecha se han vendido más de tres millones de copias del album, por lo que no es de extrañar que Morante considere que el haber trabajado con Argento fue una buena inversion.

A pesar de la promesa de un futuro prospero, dos de los cinco miembros del grupo no tardaron en abandonarlo poco después del comienzo de una minigira para promocionar *Rojo oscuro*, lo que dejo la puerta abierta de par en par para la incorporacion de Agostino, un batera de mucho talento. Su entrada en el grupo significó el auténtico despegue de la carrera de Goblin, lo cual no fue ninguna coincidencia.

«Agostino nos permitio explorar nuevos terrenos musicales –dice Morante–. Su estilo como percusionista añadio una atmósfera mucho mas siniestra a nuestra música, y los cuatro albumes siguientes representan el punto algido de la creatividad de Goblin.»

MUERTOS EN VIDA

Los muertos no quieren perderse el concierto de Goblin en *Zombi*.

Foto de *Zombi* Katherine Kolbert/Copyright 1978 Dawn Associates

A pesar de la gran calidad de los logros subsiguientes de Goblin, el camino no siempre resulto agradable. Uno de los peores momentos llego en 1976, cuando Goblin aprovechó el intervalo entre *Rojo oscuro* y *Suspiria* para grabar *Roller*, un album instrumental con el que nadie quedó excesivamente satisfecho.

«*Roller* estaba demasiado inspirado en las tendencias funky de aquella época», admite Simonetti.

Goblin volvio a encontrarse al borde de una desintegracion prematura, y Cinevox sólo logró mantener unido al grupo gracias a la paciente labor de mediación de Argento. Se firmo un nuevo contrato, y los musicos no tardaron en entrar en los famosos Estudios Trafalgar Square para grabar el que iba a ser su álbum de mayor exito hasta el momento.

La banda sonora que Goblin compuso para *Suspiria*, la siguiente epopeya terrorifica de Argento sobre brujas en una academia de danza alemana, es muy posiblemente la obra maestra del grupo, un rompecabezas de estilos distintos unidos mediante el habitual toque siniestro del grupo. El efecto final es una devastadora combinación de tecnicas experimentales que tambien seria una fuente de inspiracion futura para muchos musicos. John Carpenter y grupos de heavy metal como Cathedral y Skyclad han rendido abiertamente homenaje a la obra de Goblin.

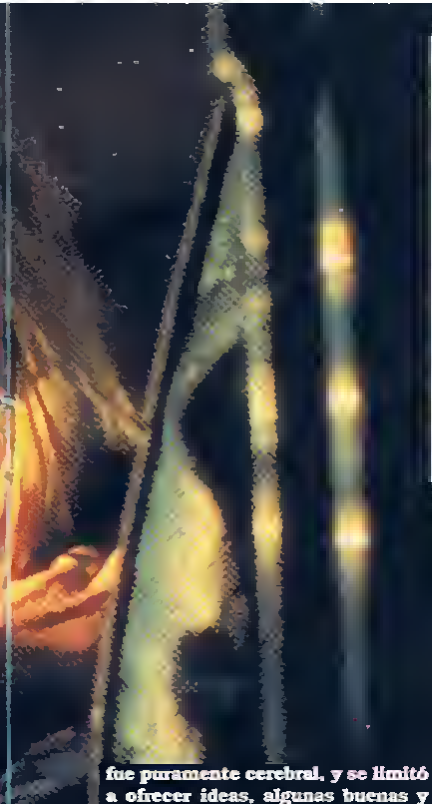
«Nuestra vision pionera es mostrada de manera muy amplia en *Suspiria*, que no cabe duda es mi album favorito -dice Morante-. Por curioso que pueda parecer, actualmente el tema principal es todo un éxito de culto en algunos de los clubes dedicados a la música underground y house. No hace mucho, un discjockey bastante extravagante lo remezclo con muchas superposiciones y un ritmo infernal. Asi que ahora se ha convertido en una canción bailable... Es realmente increible», añade Morante meneando la cabeza y riendo.

El exito de *Suspiria* reforzó la relación entre el grupo y el director, y el album no tardó en convertirse en un exito internacional poco despues del gran éxito de público obtenido por la pelicula de Argento. La carrera discografica de Goblin por fin alcanzo un nivel de estabilidad, pero aun asi el teclista Simonetti tiene algunas quejas que exponer.

«Siempre nos hemos llevado muy bien con Dario -dice-. Ha habido algunas controversias y opiniones distintas, naturalmente, pero en general se nos concedió un control total sobre las producciones musicales. Aun asi, quede bastante disgustado por su decision de figurar como compositor adicional en los titulos de credito de *Suspiria*. Goblin escribió e interpreto esa música. La cooperacion de Dario

Portada: Cortesía de Tim Ferrante

«Romero no quedó muy satisfecho con la banda sonora que compusimos para Zombi, y eso me preocupa un poco porque aparte de él, todos quedaron encantados.»
—Massimo Morante



Goblin hizo una considerable contribución a la asombrosa ofensiva acústica de *Suspiria*.

fue puramente cerebral, y se limitó a ofrecer ideas, algunas buenas y otras malas. Eso fue todo lo que hizo.»

Morante asiente indicando que está de acuerdo, pero elimina inmediatamente cualquier posible duda en cuanto a cuál pueda ser su opinión sobre el talento de Argento.

«No cabe duda de que es uno de los directores que han hecho aportaciones más innovadoras e importantes al género desde los tiempos de Alfred Hitchcock y la primera época de Brian De Palma –afirma el músico–. Es un genio en su campo, y trabajar con él es como mínimo muy estimulante. Personalmente yo prefiero sus primeros *gialli*, especialmente películas como *Il gatto a nove coda* (*El gato de las nueve colas*) o *L'uccello delle piume da cristallo* (*El pájaro de las plumas de cristal*). En los últimos tiempos ha ido un poco demasiado lejos con la violencia.»

«Exacto –añade Simonetti–. *Phenomena* (idem) y *Terrore nella Opera* (*Terror en la Ópera*, estrenada en vídeo por Lauren) resultan visualmente impresionantes, pero a las dos les falta lógica y confían demasiado en los efectos especiales. Al igual que De Palma o Carpenter, Dario debería hacer películas un poco menos oscuras o, por lo menos, algo distintas. Tiene tanto talento que podría triunfar en cualquier otro campo.»

Después de *Suspiria*, el grupo hizo oídos sordos a más de una oferta para componer bandas sonoras y decidió consagrar sus esfuerzos a su gran sueño. Las insistentes súplicas de Morante hicieron que Goblin acabara decidiendo grabar un álbum conceptual. Las nuevas canciones se basaron en las meditaciones kafkianas de Mark el Bicho, una figura alegórica que examina los acontecimientos sociales y políticos clave de finales de los años setenta. El álbum resultante, *Il fantastico viaggio dil bagarozzo Mark* es, sin lugar a dudas, el proyecto más intrigante de todos los que ha emprendido Goblin. El grupo abandonó temporalmente el énfasis instrumental que había caracterizado sus obras anteriores, e introdujo canciones y la voz nasal pero poderosa de Morante. El álbum obtuvo críticas generalmente favorables, aunque varios críticos acusaron al grupo de estar volviéndose cerebral y pretencioso.

«Unos cuantos periodistas tuvieron grandes dificultades para entender la música –explica Simonetti–. Dijeron que sonábamos igual que Tangerine Dream o Kraftwerk, y otros mencionaron ecos de Emerson, Lake and Palmer. Pero... En fin, eran los mismos críticos que prefieren una mala película de Fellini a una buena película de terror.»

«Sabíamos que no tardaríamos en componer otra banda sonora para una película de terror –sigue explicando Morante–, pero queríamos hacer algo totalmente distinto antes. *Il bagarozzo Mark* fue concebido para mostrar otra faceta de nuestro mundo musical a nuestros fans. El experimento sólo tuvo éxito en parte, pues descubrimos que añadir armonías vocales a nuestra música resultaba francamente difícil. Además, el italiano no resulta nada adecuado para el rock progresivo...»

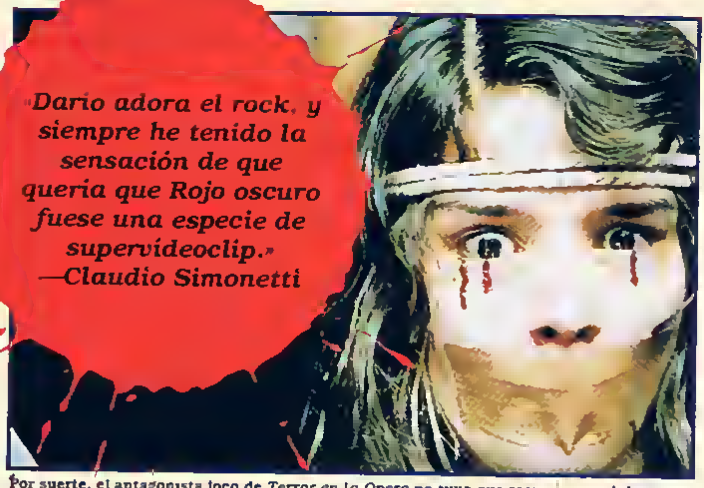
Mientras Goblin hacía una gira por Italia presentando un nuevo espectáculo en 1978, Argento conoció a George A. Romero y le ofreció coproducir la epopeya zombica *Dawn of the Dead* (*Zombi*). Argento colaboró en el guión, y aseguró el que el grupo tomara parte en el proyecto.

«Dario y Romero querían una banda sonora estruendosa e histérica –dice Simonetti–, y acabamos componiendo una banda sonora de rock duro. Por ejemplo, "Zaratozom" es un tema potentísimo con unos acordes de guitarra muy agresivos. La música indica que en la pantalla va a verse algo realmente salvaje y terrible.»

«*Zombi* es una historia de muertos que salen de la tumba para perseguir a los vivos –sigue explicando Morante–. Es el apocalipsis... Los productores debieron pensar que los violines resultaban demasiado sentimentaloides para los zombis.»

A pesar del entusiasmo inicial de Romero, la vigorosa banda sonora de Goblin fue drásticamente recortada en la versión estadounidense de la película. El director insertó música de archivo y redujo el volumen, en tanto que la versión italiana montada por Argento pres-

«Dario adora el rock, y siempre he tenido la sensación de que quería que Rojo oscuro fuese una especie de supervideoclip.» —Claudio Simonetti



Por suerte, el antagonista loco de *Terror en la Opera* no tuvo que recurrir a medidas tan drásticas para que Cristina Marsillach escuchara la banda sonora compuesta por Simonetti y otros músicos.

cimdio de por lo menos quince minutos de diálogo y puede presumir de ofrecer un ataque auditivo ininterrumpido en el mejor estilo *Suspiria*.

«*Zombi* tuvo muchísimo éxito y supongo que el público de los Estados Unidos nos conoce básicamente por esa banda sonora –dice Morante– Personalmente, siempre he repudiado la versión de Romero, que está incomprensiblemente saturada de pomposa música orquestal. Supongo que no quedó muy satisfecho con nuestra banda sonora y eso me preocupa un poco, porque aparte de el todo el mundo opina que hicimos un trabajo estupendo. En conjunto considero que fue una experiencia maravillosa, y eso a pesar de que no soy un gran entusiasta de las películas de terror. Algunas son muy buenas, como *Zombi* o *Inferno* (ídem), pero el género está hinchado. Se rueda demasiada basura.»

Los gustos de Morante tienden más a las películas de aventuras y los *thrillers* al estilo *Die Hard (La jungla de cristal)*, pero Simonetti declara insistentemente su amor y respeto por el género terrorífico. Es uno de los compositores cinematográficos más prolíficos de Italia y puede presumir de haber compuesto bandas sonoras para Umberto Lenzi, Ruggero Deodato, el Lamberto Bava de *Demons* (ídem) y el Lucio Fulci de *Conquest (La conquista de la tierra perdida)*. Simonetti también fue responsable de la serie Horror Project, tres compactos en los que el músico reinterpreta bandas sonoras de películas de culto como *Halloween (La noche de Halloween)*, *Escape from New York (1997, rescate en Nueva York)* y *The Exorcist (El exorcista)*. *Zombi* fue un gran éxito de ventas en todo el mundo y provocó el que se reeditaran los discos anteriores del grupo, pero después Morante abandonó el grupo de manera totalmente inesperada. Posteriormente produciría y grabaría tres álbumes suyos en solitario, ninguno de los cuales ha tenido ni de lejos el éxito de cualquiera de los discos de Goblin. Simonetti se marchó un año después y con sus dos líderes fuera del grupo, Goblin hizo esfuerzos desesperados para conservar su credibilidad tanto ante sus fans como ante la prensa. La formación sufrió varios cambios, las giras fueron abandonadas y Argento les ignoró.

«Cuando Massimo y yo dejamos el grupo –recuerda Simonetti– Fabio Pignatelli asumió el liderazgo. Compusieron las bandas sonoras de *Contaminazione (Alien sulla Terra (Contaminación Alien desde la Tierra)* de Luigi Cozzi, un par de películas de Joe d'Amato y la versión de *Patrick* que se distribuyó en Italia. La banda sonora original de esa película fue compuesta por Brian May, pero los distribuidores italianos querían explotar el nombre del grupo y optaron por encargar una nueva banda sonora típicamente Goblin.»

Había algunos precedentes para ese cambio. Argento había alterado de manera similar la banda sonora cuando distribuyó en Italia *Martin (El regreso de los vampiros vivientes*, estrenada en vídeo por Cahdo Cine) de George A. Romero. La película fue rebautizada como *Wamphyr* y la copia fue recortada y remontada. Argento utilizó material antiguo de Goblin que incluía temas de los álbumes *Roller* y *Il fantastico viaggio*– para crear una nueva banda sonora con destino a la que Simonetti compuso un tema nuevo. La banda sonora resultante nunca ha sido editada en disco, y la verdad es que se lo tiene bien merecido.

En 1982, Argento hizo el primero de sus numerosos esfuerzos por reunir nuevamente a los miembros del Goblin original para *Tenebrae (Tenebre)*, y el único que ha tenido un cierto éxito hasta el momento. El batería Marangolo rehízo la oferta, y fue sustituido por una caja de ritmos –«un Tamborator de modelo antiguo», bromea Morante sonriendo– y se prescindió del nombre de Goblin por oscuras razones de derechos contractuales, con lo que en los títulos de crédito la banda sonora fue atribuida a Morante, Simonetti y Pignatelli.

Ni la música de Claudio Simonetti consiguió salvar *La conquista de la tierra perdida*, de Lucio Fulci.

¡OJO!

¡QUE NO TE CORTEN LOS SUMINISTROS!

No te quedes sin tu FANGO de cada mes...

¡SUSCRIBETE!

Deseo suscribirme a la revista.

FANGORIA

12 numeros, al precio de:

- ☐ España 4.680 pts.
- ☐ Europa 6.300 pts.
- ☐ América y Africa 9.150 pts.

Importe que hago efectivo por:

- ☐ TALON BANCARIO
- ☐ GIRO POSTAL

NOMBRE Y APELLIDOS .....

C./ ..... Num .....

Tel. ..... Población .....

Provincia ..... C. Postal .....

Remitir a: EDICIONES ZINCO
Av. de Roma 157, 9º. 08011 BARCELONA (España)

Deseo recibir los siguientes números de FANGORIA
(Marque con una cruz)

3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26						

Precio 390 pts. por ejemplar + gastos de envío. Pedidos contra reembolso a **EDICIONES ZINCO** Av. de Roma, 157, 9º. 08011 BARCELONA (España)

NOMBRE Y APELLIDOS: .....

C./ ..... Num .....

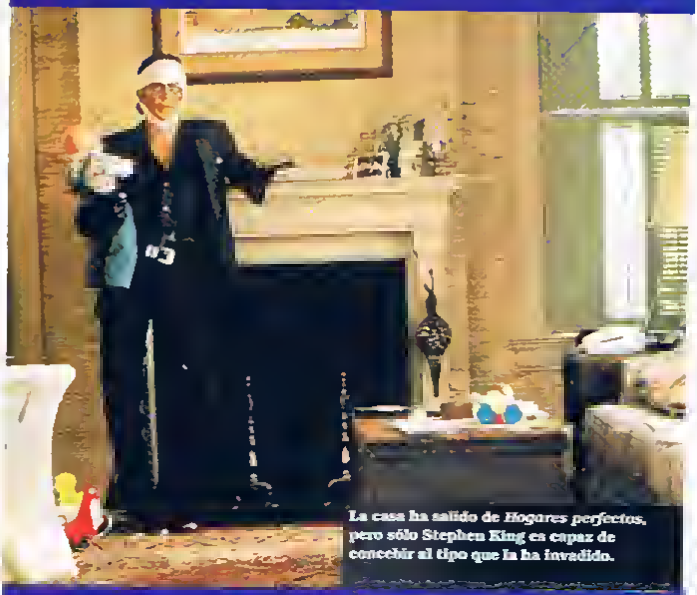
Tel. ..... Población .....

Provincia: ..... C. Postal .....

DECORADOS MORTALES

Cletus y Barbara Anderson, colaboradores de Romero desde hace mucho tiempo, aseguran que los zombis y las cámaras de tortura del director siempre están impecables.

Por DAVID KUEHLS



La casa ha salido de *Hogares perfectos*, pero sólo Stephen King es capaz de concebir al tipo que la ha invadido.

El creó la «pared de brazos» para *El día de los muertos*. Ella metió a Stephen King dentro de un traje orgánico verde en *Creepshow* (ídem) [Ese episodio fue eliminado de la copia que se vio en los cines españoles, pero esta presente en la edición videografica de Polygram].

El equipo de esposo-y-esposa formado por Cletus y Barbara Anderson se gana la vida enseñando artes dramáticas en la Universidad Carnegie-Mellon de Pittsburgh. Pasan la mayor parte de su tiempo dando clases o diseñando decorados (Cletus) y el vestuario (Barbara) para lujosos montajes teatrales de *Hamlet* o *Macbeth* o para programas infantiles especiales de la PBS. Pero de vez en cuando suena el telefono, y el que llama es ese tipo corpulento que hizo caminar a los zombis. Quiere saber si estan disponibles para preparar otro festival de horrores, y hasta el momento, los Anderson nunca le han dicho que no.

«Trabajamos por primera vez con George en *Knightriders (Los caballeros de la moto)* –recuerda Barbara–. Muy poco antes de eso, Cletus y yo habíamos trabajado en un cortometraje de media hora para la emisora de television pública de Pittsburgh, y Christine [la esposa de Romero] tambien trabajó en él, por lo que George sabia quiénes éramos. Las personas que se suponia debian encargarse del vestuario y el diseño de produccion de la pelicula le fallaron en el último momento, y George contrató a Cletus y yo colabore con él. Desde entonces, hemos trabajado en todas sus peliculas.»

La relación ha resultado muy beneficiosa para ambas partes. Romero no tiene que rascarse la cabeza y preguntarse dónde va a conseguir diseñadores para cada nueva pelicula, y Carnegie-Mellon le concedió un titulo gracias a los esfuerzos de los Anderson. Por su parte, los Anderson obtienen la oportunidad de poner en practica lo que enseñan.

Los magníficos decorados de los Anderson ayudaron a acentuar sutilmente los horrores de *La mitad oscura*.

Fotos de *La mitad* Evans Warberg/Copyright 1982 [illegible]

MUERTOS EN VIDA

«El programa Carnegie-Mellon ofrece un enfoque profesional de la educación –dice Cletus–. Nos animan a trabajar por nuestra cuenta, y George nos ha proporcionado una salida laboral.»

Además, Romero ha colocado a Cletus delante de sus cámaras: interpretó a un decano de universidad en el episodio «El baúl» de *Creepshow* y a un profesor en *Monkey Shines (Atracción diabólica)*.

«La cosa ha llegado a tales extremos que George describe a ciertos personajes diciendo que son "del tipo Cletus"», bromea Barbara.

¿Pero qué hacen exactamente un diseñador de producción y una diseñadora de vestuario?

«Esc[illegible] depende[illegible] de con quién trabajes, pero el diseñador de producción es el responsable de la apariencia física de la película –explica Cletus– Eso puede significar un montón

«Poder montar la cuchilla y el péndulo en *Los ojos del diablo* me compensó con creces de todas las dificultades anteriores.»
—Cletus Anderson

de cosas, desde crear paredes extrañas hasta colocar un cuenco lleno de fruta sobre una mesa. Básicamente, mi trabajo consiste en asegurarse de que, dejando aparte los efectos, la iluminación y los efectos especiales, todo lo que ves en la pantalla resulte adecuado a la escena y funcione dentro de ella.»

«"Diseñadora de vestuario"... Bueno, se explica por sí solo, ¿no? –dice Barbara sonriendo–. Básicamente, y al igual que hace Cletus con los decorados, yo trabajo con George profundizando en la filosofía de la película y las motivaciones de los personajes. Después intentamos reforzar esas motivaciones con su ropa. Lo que no quieres es que su vestuario grite "¡Fíjaos en mí, mirad que ropa llevo!" Quieres que la ropa trabaje con ellos, que sea una parte de ellos... Es un auténtico desafío.»

En la última película de Romero, *The Dark Half (La mitad oscura)*, el desafío número uno fue crear un entorno estilo Maine en Pittsburgh y sus alrededores. El trabajo de diseño que Cletus hizo para la casa del lago de los Beaumont fue doble: en primer lugar, él y su equipo construyeron todo el cascarón de una casa en un parque de las afueras de la ciudad.

«Supusimos que conseguiríamos encontrar algún sitio adecuado, pero no hubo manera de encontrarlo donde y cuando lo deseábamos –explica–. Queríamos que la casa estuviera a una distancia determinada del lago y que tuviera un aspecto determinado, ya que íbamos a diseñar y construir un interior que encajara con todo eso, y acabamos teniendo que construir una enorme fachada. Hubo que invertir una enorme suma de dinero en construir algo que solo iba a utilizarse durante tres días de rodaje, pero en última instancia el hacerlo acabó suponiendo un considerable ahorro de dinero.»

El decorado interior de la casa del lago consistía en una gran sala.

«Diseñar un decorado para una película te obliga a imaginar en qué tipo de lugar decidirían vivir los personajes y con qué se sentirían cómodos –explica Cletus– La casa del lago es una especie de refugio para un apacible profesor universitario, su esposa y su familia, y su aspecto general es discreto y muy tradicional. Queríamos obtener esa atmósfera, así que utilizamos suelos de madera, vigas y montones de muebles de madera, como por ejemplo las sillas y las mesas, dando preferencia a las fibras naturales sobre lo artificial... Hay una chimenea muy bonita y muchos estantes con libros, porque ese hombre se gana la vida leyendo y escribiendo. En cuanto al estudio, que es el sitio donde Thad escribe sus novelas, nos mantuvimos fieles al libro de King y prescindimos de las ventanas, porque King había escrito que si el estudio tuviera una ventana Thad siempre estaría mirando por ella en vez de trabajar.»

La cadena de tiendas L. L. Bean donó grandes cantidades de ropa para *La*

Foto: Richard Gelenib

Decoración con plantas... al estilo Romero, obra de Cletus Anderson para el episodio «La solitaria muerte de Jordy Verrill» en *Creepshow*.

Oh, qué suelo tan bonito... Es una pena que este tipo vaya a ponerlo perdido de sangre [De *La mitad oscura*]

mitad oscura, y Barbara siguió a partir de ese punto de partida

«Había mucha franela y pana, prendas de color caqui, parkas y ese tipo de cosas –explica–. En la novela, toda la gente de Maine viste así, salvo el personaje que interpreta Julie Harris [Reggie DeLesseps] naturalmente Julie es una excéntrica, y tiene que destacar de entre los demás. Nos la imaginamos aprovechando sus vacaciones veraniegas para vivir entre los aborígenes australianos Lleva muchas prendas exóticas que ha ido acumulando a lo largo de sus viajes, y además fuma en pipa porque en la primera versión del guión su personaje era un hombre y no una mujer Pensamos que conservar la pipa podía ser una forma divertida de recalcar su excentricidad, y además eso era importante para la historia A Julie le encantó la idea ..»

La armadura que lleva Tom Savini no parece afectar en nada al interés romántico que demuestra Christine Forrest en *Los caballeros de la moto*.

Para Barbara, vestir a Beaumont y a George Stark su *alter ego* maligno, supuso todo un ejercicio en los contrastes

«George y yo habíamos decidido de antemano cómo debía vestir Thad –explica–. Queríamos que estuviera cómodo y a gusto, pero que mostrara una fuerza discreta Cuando escogieron a Tim Hutton para el papel, aportó su propia personalidad y descubrimos que era muy parecida a la de Thad muy introspectiva, muy callada .. Si le sugerías que se pusiera una camisa a cuadros para dar clase, se quedaba callado y se lo pensaba durante unos momentos. Después hacía la prueba para averiguar si funcionaba o no Tim también pidió que se reforzara la idea de que Thad era un poco torpe, así que le hicimos llevar zapatos que le estaban demasiado grandes

«Para Stark fue prácticamente lo opuesto –sigue explicando Barbara–. Estaba envuelto en una aureola de descuido y suciedad estilo años sesenta... Queríamos que fuese oscuro y sin colores, así que siempre viste de negro o de gris. Yo quería que llevara una chaqueta de piel de tiburón auténtica, pero hoy en día no hay forma de encontrarlas; así que acabamos conformándonos con una chaqueta de seda y lana. Después le añadimos los tejanos y una camisa de seda negra. Queríamos que fuese como una línea recta muy larga terminada en botas vaqueras de piel de serpiente para que caminara contoneándose. Las botas tenían las punteras reforzadas con metal plateado... porque siempre está pateando a alguien.

La mitad oscura fue un encargo de lo más sencillo comparado con *Creepshow*, la primera película de terror de Romero en que trabajaron los Anderson. La película no sólo constaba de cinco episodios independientes, sino que además el último fue reescrito y rediseñado ... pocos días antes de rodarse.

«Originalmente el último episodio ["Se arrastran sobre ti"] era totalmente distinto –revela Cletus–, pero ya estábamos a finales del rodaje y se nos terminaba el tiempo Hablamos con George y Steve, y decidimos rediseñar lo que en un principio había sido un ático lleno de antigüedades y objetos personales convirtiéndolo en ese ambiente blanco y esterilizado El resultado fue un modelo blanco, y Steve hizo las adaptaciones necesarias en el guión.. y entonces descubrimos que funcionaba mucho mejor que la idea original. Encajaba con el personaje, porque esa habitación le había despojado de todas sus posesiones y había hecho que desarrollar[illegible] de su per[illegible] en su propio [illegible] d[illegible] claro de una manera [illegible] cómo era la mente de aquel personaje.»

Uno de los grandes momentos vivi[illegible]

«Queríamos que George Stark fuese una larga línea recta terminada en botas vaqueras de piel de serpiente para que andara contoneándose.» —Barbara Anderson

[illegible]dos por Barbara durante el rodaje fue [illegible] en que tuvo que proporcionar [illegible] vestuario de zombi surgido de los [illegible]mos a Ted Danson.

«Fabricamos [illegible] ona para cubrirle –dice– pero un día fui a una tienda china y me fijé en unas cosillas plateadas a las que llaman pepinos de mar Tenían un aspecto realmente rarísimo, parecido al de los erizos de mar. No sé si hay alguien capaz de comérselos, pero encima de Ted Danson tenían

Este decorado de *Creepshow* no ofrece ningún escondite a las cucarachas, y E. G. Marshall comprende que él tampoco tiene ningún sitio donde esconderse.

Fotos de Creepshow Copyright Laurel Show Inc

un aspecto magnífico», añade Barbara, y se ríe.

Tampoco hay que olvidar el traje orgánico verde para Stephen King en el episodio «La solitaria muerte de Jordy Verrill».

«Bueno, en realidad se suponía que los de efectos especiales se iban a encargar del traje, pero andaban muy escasos de tiempo –revela Barbara–. Por suerte, el "cuarto verde" y el taller de vestuario estaban el uno al lado del otro, y en el "cuarto verde" había todos los montones de plantas que se utilizaron en el episodio. Empleamos una combinación de látex y tela con plantas que brotaban de ella. Steve tiene el pecho muy velludo, por lo que tuvimos que rasurarle algunas zonas del cuerpo para poder pegar las partes del traje y sacarlas luego sin que le doliera demasiado. Después fabricamos una cabeza falsa, pero la última escena no la interpretó Steve, sino un ayudante de dirección que pasó la cabeza por un agujero en la pared que había detrás de él justo cuando dispararon la escopeta.»

Después, el equipo tuvo su primer encuentro con los famosos zombis de Romero en *El día de los muertos*.

«Para la pared de brazos construimos un muro de látex que podía ser atravesado por los brazos –dice Cletus refiriéndose al impresionante comienzo de la película, que se ha convertido en una de sus contribuciones más famosas–. Pero la parte realmente interesante estaba al otro lado, donde había dos docenas de personas amontonadas las unas encima de las otras en un andamio. Todos los brazos tenían que aparecer en el mismo instante... Era algo parecido a los brazos que atravesaban las tablillas de la persiana en *La noche de los muertos vivientes*, pero con muchos más brazos.»

Barbara se encargó de dar un aspecto militar al vestuario, y transformó a Lori Cardille en una Rambo precursora de Sigourney Weaver.

Foto: Myles Aronowitz/Copyright 1988 Orion

Jason Beghe está confinado en una silla de ruedas y se pregunta quién limpiará el estropicio en *Atracción diabólica*.

Ese alegre papel de pared crea un hermoso contraste con la expresión de Tom Towles en *La noche de los muertos vivientes*.

•Lori debia tener el aspecto de poder arreglárselas por si sola –explica Barbara– Es muy atractiva, pero la faceta de su personaje que habia que resaltar no era esa, asi que la afeamos haciendo que llevara tejanos, una camisa de hombre y una cazadora.•

La siguiente colaboración entre Romero y los Anderson fue *Atraccion diabólica*. El decorado principal de su primer trabajo para un gran estudio fue el interior de una vieja casa victoriana donde el hombre se enfrenta al mono.

•En un principio, la casa tenia el tipico aspecto ecléctico estudiantil –revela Cletus–. Muebles baratos, estanterias de metal, bicicletas, equipo de atletismo tirado en un rincon... La casa tenia que reflejar el carácter de aquel tipo pero cuando la madre entraba en escena, el decorado cambiaba un poco y se volvia mas limpio y ordenado. Despues llegaba el mono con su jaula, y empezaba a dominar todo el espacio.•

Barbara tuvo que enfrentarse a un gran desafio, debia conseguir que el atletico actor Jason Beghe pareciera estar consumiendose en su silla de ruedas.

•Uno de los trucos que empleamos para que pareciera más debil fue ponerle pantalones de caderas muy anchas –explica Barbara– Eso impedia ver lo robustas que eran sus piernas. Tambien necesitamos mucho vestuario para Jason y Kate McNeil [Melanie, la adiestradora del mono], porque no teniamos ni idea de lo que los monos podian llegar a hacer con la ropa. La encargada del guardarropa venia de puntillas despues de que el mono hubiera dejado un "regalito" sobre el hombro de Jason y lo limpiaba. Luego teniamos que cambiarle de ropa naturalmente...•

Después de las complicadas exigencias de las peliculas anteriores, la nueva version de *La noche de los muertos vivientes* no obligo a trabajar mucho a los Anderson. Romero habia encontrado una granja que resultaba perfecta para la pelicula, y el equipo de produccion pudo utilizarla tal y como estaba sin hacer practicamente ningun cambio.

•Con la excepcion del papel de pared –añade Cletus– Fabricamos ventanas y puertas especiales que se podian romper o derribar con mucha facilidad, y cambiamos las bisagras de otras puertas para que se abrieran en el sentido adecuado e hicieran posible la accion. Nuestro unico problema fue que Pat Tallman tiene la piel muy palida y Tony Todd la tiene muy oscura. Iban a interpretar muchas escenas juntos, y si queriamos que la iluminación funcionara para los dos, no podiamos disponer de fondos con mucho contraste luminico, porque entonces habrian reflejado mucha luz y habrian hecho que el quedara totalmente negro o viceversa. Tuvimos que colaborar estrechamente con el director de fotografia para resolver ese problema. Ah, tambien puse una cabeza disecada de animal en una habitacion. El animal habia sido cazado, y ahora le tocaba el turno a los seres humanos.•

El gran desafio al que se enfrentó Barbara fue el personaje del mismo nombre interpretado por Tallman. El objetivo era crear una diferenciacion visual entre la heroina de la nueva version y la catatonica del original.

•Para empezar, pierde las gafas –explica Barbara– Despues se desgarra la falda. Luego hicimos que encontrara unas botas de combate, pero no podiamos hacer que se las pusiera hasta que encontrara los pantalones, asi que tuvimos que acelerar un poco toda esa parte. Tambien diseñé el vestuario para los quince zombis "protagonistas", y eso me obligó a trabajar en equipo con Everett Burrell y John Vulich [los creadores de FX de la pelicula]. El diseño de cada traje dependia del lugar en el que estuviera la prótesis, y de que bordes hubiera que cubrir y disimular. Y si habia fuego en la escena, teniamos que asegurarnos de que estábamos utilizando las telas adecuadas: cien por cien de algodon, ya sabe... No podiamos correr el riesgo de utilizar telas sintéticas porque se derriten.•

Mientras trabajaban en *Two Evil Eyes (Los ojos del diablo)*, la doble adaptacion de Poe dirigida por Romero y Argento, Cletus choco en repetidas ocasiones con la barrera del lenguaje. Argento solia no estar muy de acuerdo con la traduccion al inglés de su guion escrito en italiano.

•Eso hizo que vivieramos algunos momentos muy interesantes durante el rodaje –bromea Cletus–. Pero poder montar la cuchilla y el péndulo en el episodio "El gato negro" me compenso con creces de todas las dificultades anteriores. Lo rodamos en un sotano del hotel Westin William Penn de la parte baja de Pittsburgh, un sitio enorme que parece una caverna. Base el pendulo en algunos de los dibujos clásicos, y tomar algo bidimensional y convertirlo en tridimensional resulto muy divertido. La cuchilla tenia una parte de bronce y otra de acero pulimentado. El artefacto del que colgaba la cuchilla era una especie de reloj de pendulo, y la superestructura que lo unia al techo estaba conectada a los cimientos del hotel. Todo el decorado tenia una atmosfera realmente impresionante...•

Mientras tanto, Barbara estaba invirtiendo sus energias en el episodio dirigido por Romero, •La verdad sobre el caso del señor Valdemar•.

•Al final del episodio habia que mostrar unas siluetas misteriosas, las almas malignas del otro mundo, se podria ver a traves de ellas, y aparecerian y desaparecerian continuamente –recuerda Barbara– Lo que hicimos fue vestirlos con mallas y taparles la cara con una tela gris. Debian conservar una forma semihumana que resultara lo bastante nebulosa como para parecer amenazadora, claro. Aparte de eso, Valdemar [Bingo O'Malley] era reanimado despues de haber estado metido dentro de un congelador, por lo que debia tener aspecto de haber quedado congelado. Recubrimos su cuerpo con un gel, y despues utilizamos esos aerosoles que venden por Navidad para que puedas rociar los cristales y parezca que estan recubiertos de nieve. Luego usamos una sustancia endurecedora para crear esa apariencia de "recien descongelado".

Que no falten en tu BIBLIOTECA

2.700 pts. Ref.: 1

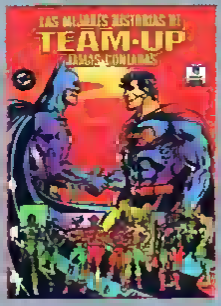
1.975 pts. Ref.: 2

2.850 pts. Ref.: 3

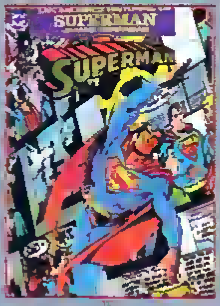
1.950 pts. Ref.: 7

2.900 pts. Ref.: 8

2.700 pts. Ref.: 9



2.850 pts. Ref.: 10



2.800 pts. Ref.: 11

1.750 pts. Ref.: 12

1.975 pts. Ref.: 13

2.850 pts. Ref.: 14

1.975 pts. Ref.: 15

1.975 pts. Ref.: 16

2.300 pts. Ref.: 34

2.275 pts. Ref.: 35

1.975 pts. Ref.: 36

Dirija su pedido a **EDICIONES ZINCO, S.A.** Avda de Roma, 157, 9º 08011 BARCELONA

☐ Ref 1	2.700 pts	☐ Ref 12	1.750 pts
☐ Ref 2	1.975 pts	☐ Ref 13	1.975 pts
☐ Ref 3	2.850 pts	☐ Ref 14	2.850 pts
☐ Ref 7	1.950 pts	☐ Ref 15	1.975 pts
☐ Ref 8	2.900 pts	☐ Ref 16	1.975 pts
☐ Ref 9	2.700 pts	☐ Ref 34	2.300 pts
☐ Ref 10	2.850 pts	Ref 35	2.275 pts
Ref 11	2.800 pts	Ref 36	1.975 pts

FORMA DE PAGO

☐ Talón bancario ☐ Giro postal — Más 200 pts. GASTOS ENVIO ☐ Contra reembolso

Nombre y apellidos .....

Domicilio ..... Tel .....

Cod. Postal ..... Pobl ..... Prov

Julie (Mindy Clarke), la heroína de *Return of the Living Dead III*, nos ofrece el último grito en moda sadomasoquista.

EL REGRESO DE LOS MUERTOS VIVIENTES 3

ZOMBIEPUNK

Brian Yuzna se inspira en «La novia de Re-animator» y centra esta nueva entrega en el lado femenino del horror zombi.»

Por ANTHONY C. FERRANTE

Las cosas muertas nunca logran encontrar la paz de la tumba, y en los Estudios Santa Clarita de Los Angeles, donde se rueda la producción Trimark *Return of the Living Dead III*, las cosas muertas estan demostrando ser bastante atractivas. Esta nueva secuela ha abandonado la fórmula los zombis-andan sueltos establecida en las películas anteriores para presentar una historia de amor entre un chico llamado Curt (J. Trevor Edmond) y una chica llamada Julie (Mindy Clarke) que deben superar unos cuantos obstáculos: ella esta muerta y él no, y además ella tiene muchísima hambre.

La escena que va a rodarse a comienzos de esta tarde del mes de noviembre promete ser uno de los momentos álgidos de la película, aquel en el que Julie revela su nuevo e impresionante aspecto al resto de personajes. Es el sueño de un fan de la automutilación... pero ya hablaremos de ello mas adelante.

MUERTOS EN VIDA

Una camisa de fuerza resultaría de lo más cómoda comparada con el atuendo que se ve obligado a llevar Riverman (Basil Wallace).

Fotos Copyright Trimark

No es la primera vez que el director y productor Brian Yuzna se enfrenta a una chica temible que ha vuelto de la tumba, desde luego.

«El que la Novia de *La novia de Re-Animator* tuviera tan pocas secuencias era como una espinita que llevaba clavada –dice Yuzna, quien dirigió esa secuela después de haber dirigido su predecesora– En cierta manera, se podría decir que *Return* me ha ofrecido la oportunidad de crear un personaje que tiene algo en común con la Novia y de poder desarrollarlo durante toda una película.»

En la escena que se está rodando, Curt y Julie huyen de los militares y de una pandilla chicana cuyas iras han provocado en algún momento del trayecto. El dúo acaba en las alcantarillas de Los Angeles y traba amistad con un vagabundo llamado Riverman (Basil Wallace) , pero los pandilleros acaban de dar con ellos. Ya están apuntando a Curt con sus pistolas pero lo último que esperaban ver es cómo Julie se transforma en algo tan muerto como mortífero.

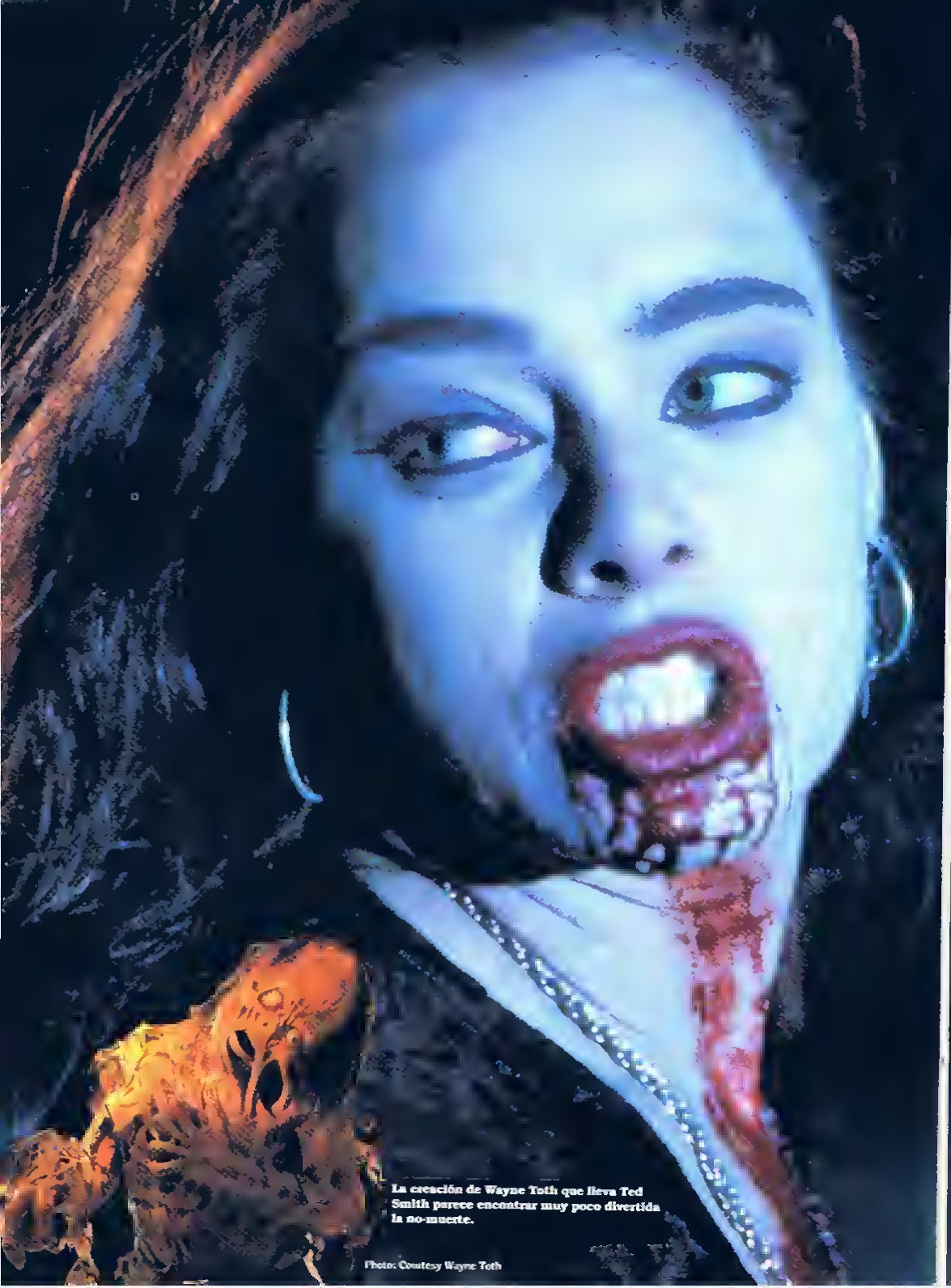
Yuzna grita «¡Acción!», y Clarke se abre paso a través de la puerta metálica de la alcantarilla haciendo girar su cuerpo como si fuese una serpiente mientras emite una especie de bufido felino. ¿Quién había dicho que la automutilación no podía resultar sexy?

«El público nunca olvidará esta escena», promete Yuzna mientras se rueda la toma.

A continuación, Felipe, el líder de la pandilla (Sal Lopez), saca su navaja y va

Foto Cortesía de Chris Nelson

Un zombi experimental se ha hartado de que el director Anthony Hickox quiera interpretar un papelito en su película.



La creación de Wayne Toth que lleva Ted Smith parece encontrar muy poco divertida la no-muerte.

Photo: Courtesy Wayne Toth

hacia ella, aparentemente excitado por las peculiaridades de Julie. «Así que quieres unirte a la fiesta, ¿eh?», dice mientras se acerca poco a poco. Después levante la cruz que cuelga del cuello de Julie con la punta de su navaja. «Qué erótico... Un detalle muy bonito. Bueno, no tienes aspecto de estar rabiosa...»

Julie continúa gruñendo, pero Felipe sigue sin enterarse de que su muerte se está acercando a toda velocidad. La escena se rodará un algún momento de los dos días siguientes, y contará con un plano de la más jugoso en el que su columna vertebral acabará asomando por el cuello. Después de haber resucitado como no muerto, Felipe será un poco más alto de lo que era en vida.

«Lo que tenemos aquí es a una jovencita de diecisiete años dominada por impulsos totalmente bestiales que se lanza a una orgía de asesinatos... y es una buena chica –dice Clarke un rato después–. Pero lo que hace no la gusta nada y quiere morir, por lo que esta vez los zombis tienen un cierto factor humano.»

No cabe duda de que nos encontramos muy lejos de las heroínas pasivas de películas del género vistas en el pasado, y Clarke consigue ser tanto la adolescente inocente como la seductora tenebrosa con una considerable facilidad (lo cual no tiene nada de sorprendente, ya que hace algún tiempo interpretó a Nancy Spungen en una obra teatral basada en la vida del cantante punk Sid Vicious).

«No soy la típica chica-monstruo que repite monótonamente una y otra vez: "Me voy a comer tus sesos" –dice Clarke–. Cuando se convirtió en una muerta viviente, Julie estaba totalmente intacta, por lo que sigue luchando con ese impulso y pasa por un montón de distintas fases dinámicas.»

Tener que capturar en celuloide todo esa intriga y tantas degollinas ha hecho que el rodaje resultara una experiencia altamente intensa. Sólo se dispone de veinticuatro días, y hay dos equipos de rodaje trabajando simultáneamente (uno para la fotografía principal y otro para el abundante trabajo de FX que corre a cargo de la segunda unidad) que esperan completar con éxito este ambicioso proyecto sin pasarse del presupuesto y en el plazo previsto.

«Nunca ha habido una película de muertos vivientes como ésta –promete Yuzna, quien a diferencia de muchos directores, no se anda con rodeos a la hora de derramar sangre. De hecho, las tomas diarias de *Return III* han dejado tan empapada de rojo la pantalla que es dudoso que la MPAA vaya a concederle la calificación R estipulada y obligada por el contrato sin un prolongado forcejeo preliminar–. Esta es la copia para los festivales –dice Yuzna encogiéndose de hombros–, así que no nos preocupemos por eso.»

Han pasado casi cuatro años desde que se estrenó su predecesora, pero Trimark es una productora independiente y con ganas de hacerse un hueco que parece haber encontrado un mercado en la creación de nuevas series a partir de modestos éxitos del género. Entre las últimas películas que ha producido hay secuelas a *Warlock (Warlock, el brujo)* y *The Philadelphia Experiment (El experimento Filadelfia)*, por lo que *Return of the Living Dead III (El regreso de los muertos vivientes)* parecía una elección lógica para continuar con el proceso de la secuelización.

Return of the Living Dead III puede presumir de tener más maquillajes especiales –y equipos de maquilladores–, que cualquier otra película de los últimos tiempos.

«Trimark es una de las últimas independientes y espero que los vayan bien las cosas, porque no me gustaría nada ver cómo los gigantes acaban con ellos –dice Yuzna–. Sus planes parecen sólidos, ya que las secuelas son inversiones financieras en las que se puede confiar. La primera entrega de esta serie funcionó bastante bien, y la crea o no, la segunda también. Tal y como van estas cosas, el atractivo del título ya era lo bastante elevado por sí solo como para que decidieran financiar una tercera película.»

Yuzna llevaba un par de años intentando obtener los derechos para hacer una secuela, y la complació que Trimark, enterada de que le interesaba la película, acudiera en primer lugar a él para que la dirigiese. Otro atractivo de la oferta era el hecho de que no querían una secuela paródica al estilo de la pensosa segunda entrega de la serie.

«Casi todo el mundo habría dicho que tenía que ser divertida –explica Yuzna–, pero muchas de las personas que hubiesen querido que fuese divertida son las mismas a las que no les gustan las películas de terror, y ésa es su forma de evitar el hacer una película de terror. *Re-Animator* (ídem) era divertida, desde luego, pero se pretendía que lo fuese y creo que eso es algo que ya no funciona en los años noventa. Tienes que empezar de nuevo, y me encantó que esos tipos fueran lo suficientemente osados como para permitir que lo hiciéramos.»

Encontrar la historia adecuada fue la parte más difícil, naturalmente. Después de algo tan definitivo como la trilogía de Romero, la comedia negra del primer *Regreso de los muertos vivientes*, los baños de sangre con zombis de Fulci y las películas de *Re-Animator*, ya no quedan muchas direcciones por explorar. Después de que unos cuantos guionistas expusieran ideas, el proyecto fue confiado a John *(The Kindred/Trans-gen, los genes de la muerte)*, quien había trabajado como segundo ayudante de montaje un el primer *Regreso...*. Penney empezó a colaborar estrechamente con Yuzna para crear una película totalmente nueva.

«Pensé que había que alejarse de lo obvio y enfocar la película desde el punto de vista de un zombi –dice Penney–. En la primera entrega ya había algunas alusionee a ese enfoque, pero decidimos dar un paso más y contar una gran historia de amor en la que pudieras simpatizar con los muertos vivientes.»

La posibilidad de recuperar a cualquier personaje de las entregas anteriores fue descartada en las primeras fases del proyecto, aunque Brian Peck tiene el honor de ser el único actor que ha aparecido en las tres entregas (en la primera interpretó a Scuzz, en la segunda interpretó a varios zombis y al comienzo de la tercera entrega aparece interpretando a un técnico del gobierno); pero según Penney, la mitología se ha mantenido fiel a la inspiración inicial de O'Bannon.

«La primera película me gusta mucho, y la tengo un gran cariño porque trabajé en ella, así que lo primero que hice fue sacar del cajón mi guión de rodaje y repasarlo –revela Penney–. En cuanto a la segunda entrega, lo que hice básicamente fue ignorarla, pero en el original había muchas cosas buenas y he estado intentando volver a recuperar ese tono para esta tercera entrega.»

El elemento unificador de las tres películas es el gas letal llamado trioxina que provoca la reanimación de los muertos y con el que los militares han

¿Hay alguien que pueda culpar a Curt (J. Trevor Edmond) por querer conservar a Julie incluso después de muerta?

¿Qué película de no muertos moderna estaría completa sin un homenaje a *La noche de los muertos vivientes*?

estado haciendo experimentos para obtener un ejército de zombis. Sus creaciones son colocadas en exoesqueletos mecánicos que limitan sus movimientos, pero que aun así les permitirían seguir siendo armas letales si fueran enviados a la guerra.

Entran en escena Curt y Julie, dos imprudentes adolescentes en celo. El padre de Curt (Kent McCord) está al frente del proyecto gubernamental con la trioxina, y una noche la pareja se cuela en su laboratorio sin ser invitada para ver el experimento en acción (Sarah Douglas aparece en esa escena como la malvada rival de McCord). Cuando Julie muere en un accidente de moto más avanzada esa misma noche, Curt decide utilizar la trioxina para hacerla volver de la muerte. Su intento de resucitar a su amada no sale del todo bien, naturalmente, y ahora la única idea que hay en el cerebro de Julie es... llenarse el estómago con más cerebros.

«La gran diferencia entre ella y los otros muertos vivientes es que su cerebro está totalmente intacto –observa Penney–. Los cerebros de la gran mayoría de zombis han sido extraídos o han sufrido alguna clase de daños, por lo que Julie dispone de tiempo para aceptar y asimilar lo que significa estar muerto. Es un centro muy trágico alrededor del que desarrollar una historia, y Julie se da cuenta de que está empezando a perder su identidad. También descubre que el dolor la hace sentir viva.»

Estamos hablando de una película de terror, por lo que el dolor es bastante intenso y feo. Basta con echar un vistazo a Clarke cuando lleva todo su maquillaje (cortesía de Steve Johnson) para sentirse fascinado y repelido al mismo tiempo. El estilo recuerda más al mundo de *Hellraiser (Hellraiser, los que traen el Infierno)* que al mundo de los muertos vivientes: la impresionante melena pelirroja de Clarke contrasta con un cuerpo que está repleto de heridas autoinfligidas. Sus piernas muestran tajos recién abiertos, y trozos de cristal sobresalen de varias partes de su rostro, hombros y pechos. Añadan las mejillas, labios y pezones atravesados (con cadenillas colgando entre ellos), los clavos en el brazo y una botella rota incrustada en la mano, y obtendrán a una chica que se sale de lo corriente.

«Julie no sabe qué le está ocurriendo y empieza a enloquecer un poquito –explica Clarke, quien compara el núcleo emocional de la película con el de *Sid and Nancy (Sid y Nancy)*–. El dolor la hace volver a la realidad, y además resulta casi placentero porque alivia su hambre... pero después ese poquito de dolor inicial va sufriendo una escalada que acaba en todo un despliegue de torturas que Julie se inflige a sí misma.»

Mientras retoca la horripilante apariencia de Julie, Johnson admite que descubrir maneras eficientes y rápidas de aplicar su maquillaje ha sido «una de las cosas más complicadas» que ha hecho en toda su carrera.

«Hay cien prótesis y piezas distintas –añade–, y todo lo que ve es totalmente independiente de lo demás. El primer día hicieron falta nueve horas, y una gran parte de ese tiempo se invirtió en tratar de averiguar cómo se podía aplicar el maquillaje. No pude permitirme el lujo de hacer pruebas preliminares, ya que era el primer día de rodaje. Actualmente por fin hemos conseguido reducir la duración del proceso a sólo seis horas, dejando aparte el maquillaje "normal" para que Julie este guapa.»

Los «adornos» de Clarke la han obligado a ser más consciente de las nuevas dimensiones de su cuerpo. «La gente tiene que mantenerse a una distancia prudencial de mí» dice– pero la experiencia más aterradora que ha vivido durante el rodaje tuvo lugar en una escena con fuego.

«Las llamas se acercaron demasiado, y lo pasé francamente mal –explica–. Se suponía que debían salir disparadas hacia arriba, pero de repente vi que se me aproximaban por un lado. Fue aterrador, y ha

sido el momento en el que más cerca he estado de la muerte... En lo que respecta a que me ocurran cosas desagradables, soy una virgen total, ni tan siquiera he tenido caries».

Y el hecho de que esté interpretando a una «muerta» (hacia la que se puede sentir simpatía, desde luego) no significa automaticamente que Clarke haya sido inmune al t[illegible] estrellas mas [illegible]

[illegible] pe[illegible] conim[illegible] e mi mi[illegible]

«Tenemos a una chica de diecisiete años dominada por impulsos bestiales que se lanza a una orgia de asesinatos.»
—Mindy Clarke, actriz

d[illegible] desagradable[illegible] s parecen[illegible] es que te[illegible] o asco.

Edn[illegible] tamente [illegible] mismo so[illegible] de Clarke [illegible] mas miedo [illegible] ad -afirm[illegible] e[illegible] me[illegible]e soberbio, y a ju[illegible] por las tomas diarias esta quedando muy bien en la pantalla. La interpretacion y naturalmente no me incluyo a mi mismo al decir eso, parece estar por encima de lo habitual en este tipo de peliculas».

Tantas secuencias de efectos especiales en una pelicula con un plan de rodaje tan apretado han obligado a contratar los servicios de cinco firmas (la XFX de Johnson entre ellas), para materializarlos en la pantalla. Las cinco firmas han trabajado bajo la supervision de Tom Rainone, quien ya desempeñó una función similar en *La novia de Re-Animator*.

«Es como una situacion de combate: tienes que saber en quién puedes confiar -dice Rainone-. Disponemos de cinco firmas, cierto, pero hay una cantidad de trabajo inmensa. Cada una se ocupa de efectos muy complicados. Tambien se que cuando has creado algo realmente bueno, siempre te preocupa la posibilidad de que si tu monstruo ha de matar a alguien, el que se ocupa de esparcir la sangre no lo haga bien y destroce el efecto, por lo que he intentado que todo el mundo pueda supervisar lo que hace su zombi después de haberlo concebido».

Una de las ventajas de tener a cinco firmas de FX disponibles es que cualquier combinacion de ellas puede estar trabajando en un momento dado para asegurar que siempre habrá FX preparados para rodar, y ésa es la razon de que el rodaje de *Return III* haya sido una montaña rusa de secuencias salvajes y emocionantes. Por ejemplo, en el dia de hoy la camara ha visto como una pierna de latex estallaba haciendose trocitos, como un brazo de zombi rompia el cristal de un recipiente de trioxina y como Julie introducia cuerpos extraños en su carne.

«Lo habitual es que estas escenas te hagan perder mucho tiempo de rodaje -observa Penney-. Si hubiéramos tenido que mantener inactiva a la unidad A esperando a que todo estuviese preparado, ahora iriamos retrasadisimos. Además, el tener a la otra unidad rodando los detalles que sirven de "relleno" a la pelicula nos ha permitido hacer todos los retoques y nuevas tomas sobre la marcha».

La agenda de trabajo de la segunda unidad indica que ha llegado el momento de rodar la secuencia en la que un montón de cadaveres creados por Wayne Toth (*Subspecies II*) seran presentados al público mediante una serie de primeros planos.

«Mi opinion es que si tienes a mas gente y mas firmas trabajando en una pelicula, puedes concentrarte mejor en los efectos -dice Toth-. Eso es una gran ayuda en una pelicula de estas caracteristicas, donde hay tantos tipos de FX distintos que si solo hubiera una firma y un supervisor, le resultaria totalmente imposible ocuparse de todo y obtener el maximo provecho de los recursos disponibles».

Las creaciones de Toth para *Return III* incluyen un no muerto al estilo EC Comics controlado por radio que pierde una parte de la piel de su cráneo cuando sale de un barril, así como cinco no muertos mas diseñados para el final de la pelicula.

«Hemos intentado dar una personalidad distinta a cada uno evitando que todos fueran basicamente la misma "cara reseca" -dice Toth-. Hay una zombi que recuerda a una bailarina go go, y le hemos puesto una insignia de Charles Manson en la frente. Otro zombi ha perdido la mandíbula y va de un lado a otro con la lengua asomando, algo que Savini ya hizo

Los intensos horrores de *Return III* le han hecho perder la cabeza... así que ha decidido quedarse con la de un poli que pasaba por allí.

Felipe no sabía que la vida del pandillero te obliga a arriesgar el cuello por tus amistades.

en *El día de los muertos* No es que deci diera copiar su zombi sencillamente me ha salido así También tenemos un zombi muy corpulento y alto, y le hemos esculpi do un rostro extremadamente obeso con lo que recuerda un poquito a Tor John son.»

Ramone también está dirigiendo la se gunda unidad por lo que decidió reclutar a algunas de sus amistades para que in terpretaran a los fiambres ambulantes y soportaran el infierno del maquillaje, en vez de emplear a actores o extras que no están acostumbrados a las torturas de los FX. «La única forma de conseguir gente de confianza para que interprete ese tipo de papeles es recurrir a tus amigotes –dice Ramone– Los extras nunca se lo toman en serio y siempre resultan difíciles de tratar pero estos tipos son fans del géne ro que ya han trabajado en un montón de películas. Saben lo que están haciendo y no se quejan tanto.»

En cuanto al resto de FX, Kevin Bren nan se encarga de proporcionar el maqui llaje de los pandilleros, que incluye la ex tensión del cuello de Felipe unos cuantos cadáveres tradicionales y uno de los mo mentos más horripilantes de la película, aquel en que Julie muerde el labio de una chica y se lo arranca Christopher Nelson es el responsable del zombi «de prueba» del comienzo de la película que acaba al tamente descontrolado y se come a un par de científicos (Peck y Anthony Hickox el director de *Hellraiser III* en una breve aparición)

«Por suerte el guión describía de una manera bastante vaga la gran mayoría de efectos especiales y eso nos ha dado mu cha libertad para divertirnos y hacer algo realmente distinto –explica Brennan– Brian había visto un diseño de un proyec to personal mío con un tipo torturado al que le habían metido una estructura me tálica en la boca para mantenérsela abier ta e impedir que pudiera morder Le gustó mucho así que lo aplicamos al diseño de un cadáver La estructura va conectada a remaches incrustados en el esternón, lo que crea una apariencia general de *bon dage* realmente inquietante.»

El aspecto general de «zombi indus trial» fue realizado por Tim Ralston, quien diseñó un exoesqueleto de metal para el personaje Riverman El traje definitivo pe saba casi treinta kilos, por lo que Wallace le puso el mote afectuoso de «el traje del Infierno» aunque el actor añade que el lle varlo le ha obligado a «vivir» su papel en vez de limitarse a [illegible]

[illegible] saber [illegible]

«Pensé que había que alejarse de lo obvio y enfocar la película desde el punto de vista de un zombi.» —John Penney, guionista

[illegible] buen rec[illegible] expe riencias que ha compartido con Clarke [illegible] o después de Halloween los dos fue ron en coche a una hamburguesería para cenar cuando Clarke estaba más o menos en la fase central del deterioro físico que sufre su personaje

«Yo conducía, y ella estaba sentada a mi lado y el tipo que anotó nuestro pedi do se limitó a mirarla durante un segundo y después la ignoró por completo –explica Edmond riendo– No le prestó ni la más mínima atención.» La noche de rodaje lle ga a su fin sin que haya habido problemas de ninguna clase (y sin conflictos con el equipo de rodaje de la serie televisiva *Mel rose Place* que trabaja en el plató conti guo) y Penney observa que la atmósfera que reina en el rodaje de *Return III* le re cuerda mucho a la de la primera película

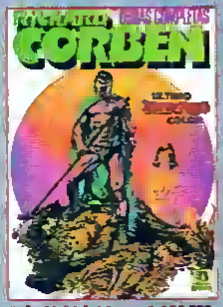
«El encanto de trabajar en la primera película era que debías hacer todo lo que fuese necesario para que las cosas salie ran bien –explica– La gente se dio cuenta de que no estaba allí para ganar un mon ton de dinero y todos empezamos a pen sar que debía haber otras razones aparte de la pasta Aquí está ocurriendo lo mis mo tenemos a un montón de personas no muy bien pagadas que se deslomán traba jando codo a codo para hacer una pelícu lita esperando que quede lo mejor posible

«Además las películas siempre son un esfuerzo de colaboración –añade Penney– Los tipos de los efectos especiales están haciendo cosas increíbles y son coauto res de la película junto con Brian Eso me hace sentir que formo parte de un equipo Yo di el primer paso y puse en juego el ba lón pero estas personas están consi guiendo que la película se convierta en una realidad.»

NOVELAS GRAFICAS

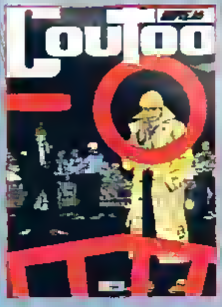
ediciones zinco

Ref.: 18 975 PTS.



Ref.: 21/Vol. 12 1.150 PTS.
Ref.: 21/Vol. 13 1.150 PTS.

Ref.: 31 875 PTS.

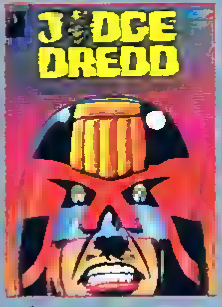


Ref.: 23 800 PTS.

Ref.: 24 850 PTS.

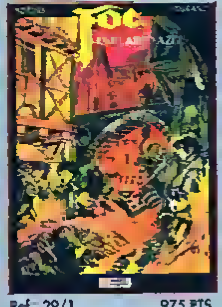
Ref. 32/Vol.4 1.375 PTS.
Ref.: 32/Vol.5 1.375 PTS.

Ref.: 26 750 PTS.



Ref.: 27 1.450 PTS.

Ref.: 28/1 750 PTS.
Ref.: 28/2 750 PTS.



Ref.: 29/1 975 PTS.
Ref.: 29/2-3 800 PTS.

Ref.: 33 775 PTS.

Ref.: 30/1-2 700 PTS.
Ref.: 30/3-4 775 PTS.

Ref.: 37 1.150 PTS.

Ref.: 38 975 PTS.

Ref.: 39 850 PTS.

Ref.: 40 850 PTS.

Dirija su pedido a EDICIONES ZINCO, S A Avda de Roma, 157, 9º 08011 BARCELONA

☐ Ref 18	975 pts	☐ Ref. 30/1	700 pts
☐ Ref 21 Vol 12	1 150 pts	☐ Ref 30/2	700 pts.
☐ Ref 21 Vol 13	1 150 pts	☐ Ref 30/3	775 pts
☐ Ref 23	800 pts	☐ Ref 30/4	775 pts
☐ Ref 24	850 pts	☐ Ref 31	875 pts
☐ Ref 26	750 pts	☐ Ref 32/Vol. 4	1 375 pts
☐ Ref 27	1 450 pts.	☐ Ref 32/Vol. 5	1 375 pts
☐ Ref 28/1	750 pts	☐ Ref 33	775 pts.
☐ Ref 28/2	750 pts.	☐ Ref 37	1 150 pts.
☐ Ref 29/1	975 pts.	☐ Ref 38	975 pts.
☐ Ref 29/2	800 pts	☐ Ref 39	850 pts.
☐ Ref 29/3	800 pts	☐ Ref 40	850 pts.

FORMA DE PAGO

☐ Talón bancario ☐ Giro postal Más 200 pts. GASTOS ENVIO
☐ Contra reembolso

Nombre y apellidos

Domicilio Tel

Cod Postal Pobl Prov

EL TITAN del TERROR TIGON

Un actor de *Terror sin habla* se toma fatal la noticia de que ésta va a ser la última película del género de Tenser.

En la conclusión de nuestra entrevista exclusiva, el veterano productor Tony Tenser apenas parece dar importancia a haber trabajado con Price, Karloff y Lee.

SEGUNDA PARTE

Por STEVE SWIRES

La gran mayoría de productores cinematográficos quieren que se les considere como artistas... pero Tony Tenser, no. Este inglés inteligente y emprendedor siempre se sintió satisfecho meramente con ser un hombre de negocios y ganarse la vida en una profesión que le gustaba. Fue subiendo dentro de la industria pasando de encargado de sala a publicista, exhibidor y distribuidor y, finalmente, a productor a través de sus empresas The Compton Group y Tigon British Film Productions. Nunca aspiró a revolucionar el mundo del cine, y solo quería ofrecer entretenimiento escapista cuya fabricación no costase mucho dinero y que tuviera un razonable potencial comercial. Aunque su prolífico historial abarca incursiones en el miedo tan clásicas como *Repulsion (Repulsión)*, de Polanski, *The Sorcerers (Los brujos)* y *Conqueror Worm* (también conocida como *Witchfinder General*), de Michael Reeves, y *Blood on Satan's Claw (La piel de Satán)*, sus planes nunca incluyeron el hacer de mecenas a esos jóvenes directores con tantas dotes.

Foto: Cortesía de Tony Edmonds

«No pretendía ser una especie de santo del negocio cinematográfico y dar oportunidades a la gente –declara con toda franqueza el ex productor de setenta y tres años una mañana en su casa de Southport, Lancashire–. Si daba una oportunidad a alguien, no era solo en interés suyo: también lo hacía porque a mí me interesaba dársela. No hacía películas para la posteridad, hacía películas para aquel momento. Hacía películas que la gente quería ir a ver. De lo contrario, nadie hubiese adquirido los derechos de esas películas y habría tenido que dedicarme a otra cosa.

»Gané bastante dinero con esas películas, pero no gasté demasiado haciéndolas. No era una cuestión de ahorrar a base de tacañerías, sino de guardar el dinero para gastarlo allí donde resultaba más eficiente hacerlo: en la pantalla. Mantener bajos los costes me permitió no tener que ganar una fortuna para compensar las inversiones que había hecho en mis películas.»

Dos décadas después de haberse retirado del negocio cinematográfico, Tony Tenser sigue siendo modesto al hablar de sus logros.

Tenser sabia que las peliculas de terror ofrecian una forma facil de obtener beneficios y paso de la juventud a la experiencia contratando al veterano director Vernon Sewell (*Ghost Ship*) para un par de historias de terror financiadas por la Tigon. La primera fue *The Blood Beast Terror* (*El deseo y la bestia*, 1967), un *thriller* de epoca protagonizado por Peter Cushing en el papel de un inspector de policia que persigue a una mariposa gigante sedienta de sangre. En un principio, Tenser penso en Basil Rathbone para que interpretara al imprescindible cientifico loco, pero el elegantisimo actor murio inesperadamente antes de que se pusiera en marcha la produccion y el papel acabo siendo adjudicado a Robert Flemyng.

Cushing, un actor meticuloso que siempre ha intentado mejorar el material con el que ha de trabajar, añadio un toque suavemente humoristico al llameante final de la pelicula.

«Fue algo muy tipico de Peter –dice Tenser–. Cuando la mariposa gigante era atraida hacia la hoguera y moria en ella, despues de lo cual volvia a convertirse en esa joven preciosa, el sargento de policia le decia a Peter: "En Scotland Yard nunca creeran esto." Peter decidio cambiar su propio dialogo y lo que se ve en pantalla es como mueve la cabeza y dice: "No se lo creeran en ningun sitio." La frase me gusto, pero si hubiese estado en el guion, quiza la habria hecho eliminar.

En *El deseo y la bestia*, Peter Cushing no parecia tomarse muy en serio las sangrientas hazañas del monstruo

Cushing era muy modesto y defendia celosamente su vida privada hasta el extremo de ser capaz de hacer cualquier cosa para evitar el llamar la atencion... como descubrio Tenser durante una prestigiosa reunion del mundillo cinematografico.

«Mi esposa Diana y yo habiamos ido a la cena de los premios de la Academia del Cine Britanico –recuerda–, y preguntamos a Peter si le gustaria acompañarnos para ayudar a llenar la mesa. Los premios nunca me han gustado demasiado –nos dijo–. Os acompañare pero os ruego que me perdoneis si no me quedo mas de una hora." Despues estuvo alli durante toda la cena, pero apenas abrio la boca en toda la velada.

El guion era insulso y la direccion anemica, pero *El deseo y la bestia* fue comprada por Pacemaker Pictures, que la distribuyo en los Estados Unidos el año 1969 formando programa doble con *Curse of the Blood Ghouls*. Tenser queria establecerse solidamente en el mercado estadounidense, por lo que posteriormente llego a un acuerdo con Louis M. «Deke» Hayward, el representante britanico de la American International Pictures, para filmar un trio de films terrorificos.

Tenser habia saludado con las grandes posibilidades cinematograficas de *Witchfinder General*, una novela historica de aventuras de Ronald Bassett sobre el reinado de terror que el cazador de brujas ingles Matthew Hopkins ha instaurado en el siglo XVII, y penso que era la pelicula ideal para Michael Reeves, ese joven prometedor que tenia tanto talento.

«El editor me envio las galeradas y me las leí del principio al final –recuerda–

Christopher Lee parece acostumbrado a presencias tan impresionantes como la que acecha a su espalda (*De Cuerpos vivientes*)

Frank Finlay intenta averiguar a lo bruto si Michael Petrovich es un no muerto en *Ni el mar ni la arena.*

Tenser–. Pensé que podía ser una película maravillosa, pero iba a resultar mucho más cara que cualquiera de mis películas anteriores, por lo que tenía que encontrar un socio. Si todo se hacía correctamente, la adaptación era posible, y lo que hice fue adquirir inmediatamente una opción sobre la novela.

»Le pasé la novela a Michael y quedó entusiasmado con ella –sigue explicando Tenser–. Después hablé con "Deke" Hayward y llegamos a un acuerdo. La AIP pensó que tener a Vincent Price interpretando a Matthew Hopkins ayudaría a vender mejor la película en su mercado. Se encargaron de pagar el sueldo de Price, y yo invertí dinero adicional para el presupuesto. Quedé muy satisfecho con esa solución, porque Price también me ayudaría a vender la película en mi mercado.»

Por desgracia, Price no compartió el entusiasmo de Tenser. Para él, trabajar en *Witchfinder General* sólo era una imposición más que formaba parte de su contrato con la AIP, y no tardó en irritarse considerablemente ante lo que consideraba como brusquedad y negligencias por parte de Reeves, quien en un principio quería contar con el mucho más bajito Donald Pleasence para que interpretara al sádico Hopkins.

»Si hubo fricciones entre Price y Reeves –dice Tenser– básicamente debido a la gran diferencia existente entre sus personalidades y experiencias anteriores. Price había trabajado en muchas películas y tenía una reputación a escala mundial como actor. Llegó a Inglaterra, donde no había trabajado con mucha frecuencia, y pasó casi todo su tiempo en Norfolk, que es una comarca bastante desolada. *Witchfinder* estaba siendo dirigida por un chico de veintipocos años en cuyo historial anterior sólo había dos películas de bajo presupuesto, y es muy posible que Price se preguntara en qué lío se había metido.

»Creo que no le proyectaron ninguna de las dos películas anteriores que había dirigido Michael –añade Tenser–. Es posible que no supiera cómo era Michael hasta que le conoció... Price era el veterano, y que un director tan joven le dijera lo que debía hacer no era lo mismo que si se lo estuviese diciendo un veterano. De todas formas, nunca le oí una sola queja. Solíamos tomar una copa y charlar un rato en el bar del hotel, y él me explicaba que pasaba sus ratos libres buscando cuadros. Era un auténtico experto en arte, y sabía muchísimo sobre el tema.»

A pesar de la diferencia de veinticinco años que había entre sus edades respectivas, Tenser siempre se llevó mucho mejor con Reeves que el infortunado Price.

»Yo era como un tío para Michael –afirma–. Si teníamos alguna discrepancia, nunca nos levantábamos la voz. Nunca hubo gritos ni enfados, y al final siempre lo resolvíamos todo a base de pragmatismo. Michael me caía muy bien porque era un auténtico fanático del cine. Bebía, comía y dormía películas. Su familia era bastante rica, y Michael empezó a hacer películas cuando era un chaval. Era lo único que quería hacer con su vida.»

El presupuesto original ascendía a la modesta suma de ochenta y dos mil libras –de las que Tenser aportó cincuenta mil y la AIP las treinta y dos mil restantes, incluyendo doce mil para el salario de Price–, pero *Witchfinder General* costó bastante más de lo previsto.

»El presupuesto fue rebasado en casi veinte mil libras –revela Tenser– y yo puse la diferencia. No pedí a la AIP que aportase una parte de esa suma porque eso no formaba parte de nuestro acuerdo, y me pareció que no tenía ningún derecho a pedirles que me ayudaran. Era una cantidad de dinero extra bastante significativa, pero teníamos una película muy buena entre manos. Dejando aparte el hemisferio occidental, que pertenecía a la AIP, me quedaba todo el resto del mundo para venderla. Sabía que conseguiría distribuirla muy bien en los circuitos ingleses, por lo que no estaba desperdiciando ese dinero extra.

»*Witchfinder* rebasó el presupuesto porque era una película bastante difícil de controlar en todo lo referente a los costes –observa el productor–. Tuvimos que enfrentarnos a problemas de los que Michael no tuvo ninguna culpa... Teníamos a un montón de personas moviéndose por Norfolk, que es una zona no muy poblada, y siempre teníamos que estar mirando al cielo para ver si iba a llover. Rodamos de noche en el castillo de Orford con focos porque no podíamos utilizar el truco de rodar de día con filtros para fingir que era de noche, y todas esas razones hicieron que la película tardara más tiempo del previsto en rodarse.»

Witchfinder General fue ferozmente atacada por la crítica inglesa debido a su forma brutalmente realista de mostrar la violencia, pero cuando fue distribuida en 1968 redefinió los parámetros

¿Frankie Avalon protagonizando una película de terror? ¡Qué miedo! (De *Crímenes en la oscuridad*)

A Tenser le gustaba dar oportunidades a los directores jóvenes, cosa que hizo con Piers Haggard en *La piel de Satan*, pero los jóvenes de sus películas no lo pasaban tan bien.

del sadismo en la pantalla. A diferencia de sus sucesores de menos talento, Reeves subvirtió deliberadamente las expectativas de una catarsis que pudieran albergar los espectadores y prefirió optar por una condena de la fascinación morbosa que les inspiraba el espectáculo de la muerte. Ese astuto subtexto le pasó totalmente desapercibido a Samuel Z. Arkoff, el magnate de la AIP, quien retituló la película como *Conqueror Worm* para distribuirla en los Estados Unidos, metiéndola con calzador en su ya moribunda serie de adaptaciones de Poe gracias al truco de añadir planos de Price recitando poemas de Poe al comienzo y al final de la película.

Para aquel entonces, Tenser ya tenía lista la segunda producción Tigon en colaboración con la AIP, *Curse of the Crimson Altar (La maldición del altar rojo)*. Vagamente inspirada en el relato de Lovecraft «Los sueños en la casa de la bruja», la película desperdiciaba la potencialmente poderosísima combinación de grandes del género que formaban Boris Karloff, Christopher Lee, Barbara Steele y Michael Gough para contar una confusa historia de brujería transexual bajo la letárgica dirección de Sewell. Irónicamente, al principio se había pensado en Price para que interpretara al villano; pero cuando se hubo acabado de reescribir el guión (la tarea corrió a cargo del productor asociado Gerry Levy) debido a la insistencia de Karloff, la AIP ya tenía ocupado a Price en *House of 1.000 Dolls (La casa de las mil muñecas)*, una producción «osada» de Harry Alan Towers inenarrablemente mala, y éste fue sustituido por Lee, quien por aquel entonces era vecino de Karloff en Londres.

La maldición, fue la última película inglesa de Karloff, y sometió al ya muy debilitado actor a largas sesiones de rodaje nocturno que aceleraron el progreso de la enfermedad que acabó con su vida algún tiempo después.

«Boris tenía serios problemas para respirar, y en un momento dado tuvo que ir al hospital –cuenta Tenser–. Tuvimos que usar un doble suyo para rodar algunos planos de exterior. Fui a verle al hospital particular en el que estaba ingresado. Me dirigí a la recepción y pedí ver al señor Boris Karloff. "Lo siento, señor –me dijo la recepcionista–, pero no tenemos ingresado a nadie que se llame así."

»Yo sabía que no me había equivocado de hospital. Me devané los sesos durante unos momentos y luego pregunté si tenían ingresado al señor William Pratt [el verdadero nombre de Karloff]. "Oh, sí –replicó la recepcionista– el señor Pratt está ingresado aquí." Me llevaron hasta su habitación y Boris entró unos momentos después de que yo hubiera llegado. Había estado dando un paseo por el pasillo. Era un hombre tan modesto que en todo el hospital no había nadie que supiera que William Pratt era Boris Karloff.»

Tenser sentía un aprecio tan grande por el incomparable ídolo del género que llegó a prestar servicios como chófer al siempre afable y educadísimo Karloff.

«Un día fui a buscarle al piso del West End de Londres en el que vivía, y su esposa Evie me abrió la puerta –recuerda Tenser–. Le dije que había llegado con unos minutos de adelanto porque quería que Boris pudiera recoger sus cosas sin tener que apresurarse. Evie me dijo que entrara y que tomase una taza de té porque en aquellos momentos Boris estaba ocupado grabando. "¿Quieres decir que ha venido alguien a filmarle?" le pregunté yo. "Oh, no –replicó ella– Está solo en su habitación grabando cuentos infantiles para el *Reader's Digest*".»

Tenser se mostró igualmente respetuoso a la hora de tratar a su otra gran estrella del terror, y estableció una relación de trabajo muy fluida y agradable con Lee, de quien se sabe que en ocasiones puede llegar a ser un poco brusco.

«Nos llevamos estupendamente –dice–. Chris habla muchísimo, pero lo que dice suele ser muy interesante. Yo estaba pensando en producir una serie televisiva basada en las novelas de terrores sobrenaturales de Dennis Wheatley, y quería que Chris la protagonizara. Concerté una cita con él y con Wheatley, y prácticamente llegamos a cerrar el trato. Por desgracia, Wheatley tenía mucho más trabajo pendiente de lo que se había imaginado en un principio, y después no pudimos seguir adelante.

»"Si alguna vez llegas a hacer una película en la que no se necesite a una celebridad del terror –me dijo Chris–, te ruego que pienses en mí." No es que le molestara trabajar en películas de terror, pero también quería hacer otro tipo de películas. Le prometí que me acordaría de él. Y, naturalmente, no es que le estuviese haciendo ningún favor, porque no hay que olvidar que era un actor muy conocido y que no salía nada caro.»

Al final de la década, Tenser inició el período más prolífico de la Tigon y produjo y/o distribuyó veintidós películas entre 1969 y 1972, entre las que hubo comedias eróticas (*What's Good for the Goose*, de Menahem Golan, y *Au Pair Girls*, de Val Guest), policíacos (*Clegg* de Lindsay Shonteff), aventuras infantiles (*Sammy the Seal* y *Black Beauty*, ambas de Towers) y blandipornos (*Love Variations* y *Love, Sex and Marriage*, ambas de David Grant), además de su menú habitual de títulos de terror y ciencia ficción, incluso llegó a planear otra colaboración con el cada vez más inestable Reeves, quien murió trágicamente en 1969 a la edad de veinticuatro años a causa de una sobredosis de barbitúricos y alcohol.

«Yo sabía que Michael tomaba drogas –confiesa Tenser–. Creía que le ayudaban a pensar con más claridad, ¿sabe? Pero estoy totalmente seguro de que no se suicidó. No había ninguna razón para que se suicidara. Tenía todos los motivos del mundo para vivir. Habíamos estado discutiendo la posibilidad de hacer otra película que se iba a titular *O'Hooligan's Mob* y que trataría los problemas de Irlanda. Habría sido apolítica y no-sectaria, como una película de gangsters en la que hubiera buenos y malos en ambos bandos. Ya teníamos a un guionista trabajando en la historia y ya habíamos seleccionado algunos exteriores en Irlanda.»

A continuación, Tenser se paso a la

Tenser reunió un reparto perfecto para *La maldición del altar rojo*, pero la película no supo aprovecharlo

«*La piel de Satán* no tenía tanto presupuesto ni una historia tan ambiciosa como *Witchfinder* –dice Tenser– pero la benefició mucho el que una gran parte del metraje se rodara en exteriores porque eso "airea" bastante la acción. Se rodó durante la época en que yo andaba buscando directores jóvenes y había muchos procedentes de la BBC donde habían hecho su aprendizaje con pequeños proyectos televisivos. De vez en cuando lograbas persuadir a alguno para que dirigiese un largometraje, y así es como conseguí a Piers Haggard. Todos los actores y actrices jóvenes de aquel reparto han hecho una buena carrera luego en Inglaterra y siguen trabajando de manera continuada.»

Tigon las distribuyó por separado en Inglaterra, pero en Estados Unidos la Cannon Films estrenó *La piel de Satán* y

Los blandipornos como *Zeta One* dieron más dinero que buena reputación a la Tigon

ciencia ficción para un par de proyectos de bajo presupuesto y produjo *The Body Stealers*, una saga de posesión alienígena protagonizada por Neil, el nada carismático hermano de Sean Connery, y *Zeta One*, una bastante tosca comedia erótica basada en un comic de la revista inglesa *Zeta* que permitió ver a la *starlette* de la Hammer Yutta Stensgaard tal y como su mamá la trajo al mundo. La AIP le prestó a su ya algo envejecido galán playero Frankie Avalon para que protagonizara *The Haunted House of Horror (Crímenes en la oscuridad)*, para la que Tenser contrató como director a un debutante llamado Michael Armstrong (*Mark of the Devil [Los torturas de la Inquisición]*) siguiendo una sugerencia del censor inglés John Trevelyan.

Después, Tenser apuntó a un sector más selecto del mercado y contrató a Beryl Reid y Flora Robson, dos de las actrices teatrales más prestigiosas de Inglaterra, para que protagonizaran la muy poco distinguida *The Beast in the Cellar (Las perversas solteronas)* interpretando a dos hermanas solteronas que esconden a su hermano el maniaco en el sótano después de que haya salido a matar por ahí.

«El título original era "Disculpe, joven, ¿se está muriendo?" –explica el productor–. Tenía la base de una buena idea, pero me parecía que había un exceso de diálogos entre las dos mujeres. Tuvimos que eliminar bastante palabrería e inyectar más acción física, sin perder el hilo conductor de la película. A pesar de eso, seguía habiendo escenas bastante largas de ellas dos hablando, pero eran un par de actrices tan buenas que no se hacían demasiado pesadas.»

Tenser se alió con Chilton Films y actuó como productor ejecutivo de *Blood on Satan's Claw (Satan's Skin) [La piel de Satán]*, una aterradora historia de satanismo protagonizada por la voluptuosa Linda Hayden, una habitual del género durante aquellos años, en el papel de núbil ninfa adolescente que tienta a los niños de la aldea para que entren en un culto de adoración al diablo entre las supersticiones religiosas de la Inglaterra del siglo XVII. El impresionante debut como director de Piers Haggard –bisnieto del gran novelista del género de aventuras fantásticas H. Rider Haggard– consiguió rivalizar con *Witchfinder General* en la creación de una fantasmagórica atmósfera rural y en la autenticidad de los detalles históricos.

Las perversas solteronas formando un programa doble... del que desaparecieron los desnudos frontales de Hayden.

A continuación, Tenser volvió a colaborar con Patrick Curtis, su socio de *Los brujos*, y coprodujo *Hannie Caulder (Anna Coulder)*, una película del Oeste dirigida por Burt Kennedy al servicio de Raquel Welch, que luego vendió a la Paramount Pictures. Ese drama de venganza también le permitió cumplir la promesa que había hecho a Lee, al que adjudicó un papel de armero inglés que vivía en México. Después, Tenser recurrió a la pequeña pantalla en busca de inspiración y convirtió en largometrajes dos series televisivas británicas que habían tenido bastante éxito: la primera

Foto: Cortesía de Bill George

Holocausto radiactivo funcionó bastante bien en Europa, pero sigue sin haberse visto en los Estados Unidos.

For Love of Ada, era una comedia sobre dos jubilados, pero *Doomwatch (Holocausto radiactivo)* era un *thriller* de ciencia ficción ecológica sobre una epidemia de acrimegalia en una isla que fue dirigido con el máximo de suspense posible por Peter Sasdy, todo un veterano de la Hammer.

«El argumento era bastante tópico, pero se consiguió sacar una buena película de él –dice Argento–. *Doomwatch* había tenido mucho más éxito que *Ada*. El doctor Kit Pedler, el cocreador de la serie, tomó parte en el proyecto, por lo que todo quedó muy correcto en el aspecto técnico. Peter Sasdy era otro director de la televisión al que me habían recomendado. Es húngaro, pero hablaba el inglés a la perfección, por lo que no tuve que estar siempre detrás de él para hacer correcciones.»

Tenser no consiguió vender ninguna de las dos películas en los Estados Unidos, por lo que empezó a reevaluar su posición en un mercado cinematográfico mundial que estaba cambiando muy deprisa. Su amistad con sir James Carreras, el presidente de la Hammer Films, le proporcionó una oportunidad de expandirse.

«Tigon tenía su sede central en un edificio de oficinas del 113 de la calle Wardour de Londres –observa Tenser–. Nosotros utilizábamos la planta baja y el primer piso, y la Hammer ocupaba el segundo piso... donde daba la casualidad de que también estaba el lavabo de caballeros. Yo solía ir por allí antes de la hora de almorzar, y lo habitual era que terminase orinando al lado de Jimmy y que comentáramos que tal nos había ido el día. De esa forma acabamos haciéndonos muy buenos amigos.

«Jimmy era un hombre muy jovial y popular, y siempre estaba sonriendo. Hacia el final de su época en la Hammer intentamos llegar a un acuerdo para fusionarnos, y discutimos la posibilidad de que Tigon comprara la Hammer. Pero Jimmy acabó decidiendo que si renunciaba a la empresa, en primer lugar debía ofrecérsela a su hijo Michael... y eso es lo que ocurrió.»

Después de haber distribuido en Inglaterra *The Flesh and Blood Show*, una psicopatía barata de Pete Walker, en 1972 Tenser produjo su última incursión en el género, *Neither the Sea Nor the Sand (Ni el mar ni la arena)*. Esta historia romántica de fantasmas protagonizada por Susan Hampshire, ganadora de varios premios Emmy, fue distribuida en los Estados Unidos por International Amusements, una firma que desapareció poco tiempo después y que apenas llegó a promocionarla. Tenser presentó su dimisión como director de la Tigon después de haber sido coproductor ejecutivo en *Froken Julie (La señorita Julia)*, la adaptación cinematográfica de la obra teatral homónima del dramaturgo sueco August Strindberg, y de haber financiado parcialmente *The Creeping Flesh (Cuerpos vivientes*, estrenada en vídeo por CIVSA), de Freddie Francis, a cambio de los derechos de distribución en Inglaterra. Su último contacto con el género tuvo lugar en 1974 en calidad de cofinanciador y productor ejecutivo no acreditado de *Frightmare (Terror sin habla)*, una sangrienta historia de canibalismo dirigida por Pete Walker.

«Era un momento tan bueno como cualquier otro para dejarlo –dice–. Tenías que invertir mucho más dinero para hacer películas, o tenías que hacer películas más explícitas. Tal y como estaban yendo las cosas en lo referente al terror y el sexo, pensé que las películas iban a seguir una dirección en la que no me veía muy capaz de competir, así que decidí dejarlo mientras aún estaba en una buena situación económica. Por aquel entonces, Tigon ya era una sociedad anónima, y siguió en el negocio cinematográfico. Las funciones que yo había desempeñado pasaron a los jefes de los distintos departamentos, y yo fui disponiendo de mis acciones de una manera lenta y gradual para no crear problemas a la empresa.»

CRITICA:

BODY SNATCHERS

La película no se puede encajar con facilidad en un esquema de la obra del director considerado como «auteur», pero conserva la garra típica de Ferrara.

Por MARK KERMODE

Fotos: Copyright 1993 Warner Bros

¿Cómo van a conseguir que se duerman para ser sustituidos si hay tanto ruido de fondo?

«¿A donde vas a ir? ¿A donde vas a huir? ¿Donde vas a esconderte?» El Dylan Dog Horror Festival de Milan de este año vio como estas frases se convertían en una especie de inquietante canto ritual cuando las multitudes de adolescentes que acudieron al acontecimiento fueron obsequiadas cada noche con el trailer mas astuto que se proyectó durante todo el certamen. Con la mirada inexpresiva clavada en el vacío y sus frágiles dedos marcando con precisión de metrónomo cada pregunta, la indefiniblemente inquietante y extraña Meg Tilly consiguió que todos acabáramos con los pelos de punta. «¿Donde vas a esconderte? –canturreaba con voz atona– En ningún sitio. Porque ya no queda... nadie que sea como tu.» Era impresionante. Era horripilante.

Y también era altamente improbable que la película consiguiera estar a la altura de ese trailer. Los informes llegados de Cannes habían sido mas bien tibios, y habían reforzado el consenso de opinión general de que la ya clásica adaptación de la novela de Jack Finney dirigida por Don Siegel en 1956 era sencillamente imposible de mejorar. (Aunque la ingeniosa y original puesta al día dirigida en 1978 por Philip Kaufman estuvo a punto de conseguirlo.) Había algo mas preocupante, y era que el director Abel Ferrara acababa de terminar *Bad Lieutenant*, una película agotadora y destructivamente personal, para pilotar un proyecto que el mismo describía desapasionadamente como «una oferta llegada de Los Angeles». Después de los rigores financieros y emocionales de sus películas anteriores, todos se preguntaban si Ferrara no decidiría permitirse el lujo de descansar un poquito con todos los gastos pagados por un gran estudio.

Por suerte, la respuesta ha sido un «no» categórico. *Body Snatchers*, que por fin se ha estrenado en los Estados Unidos después de haber pasado un año entero en la nevera, es una película de acción y terror muy lograda que seduce a la vista, atrapa a la imaginación y estimula tanto el intelecto como la producción de adrenalina. La película no se puede encajar con facilidad en un esquema de la obra del director considerado como *auteur* (es la primera que tiene como punto de origen un material exterior a Ferrara), pero conserva la garra típica de Ferrara. Al igual que ocurría en *The Dead Zone (La zona muerta)* de Cronenberg, que muchos críticos cometieron el error de tomar por una mera aberración/trabajo alimenticio, *Body Snatchers* utiliza el mismo marco paranoide de la novela de Finney para continuar explorando las eternas obsesiones personales de Ferrara. La pérdida de la identidad, el desmoronamiento de la confianza, la reevaluación de la fe, la naturaleza relativa de los códigos sociales y morales... Esos son los temas que impregnan *Body Snatchers* y que han servido de subtexto a todas las películas de Ferrara.

La novela de Finney (y la fiel adaptación que de ella hizo Siegel) dio con gran puntería en pleno centro del

blanco de los temores sociales y políticos a la infiltración comunista de su época, pero la versión de Ferrara se resiste a ser analizada con tanta facilidad. Aquí el miedo es amorfo, nebuloso y, en última instancia, indefinible. Como hizo el mismo Finney en su momento, Ferrara ha declarado que su obra no contiene ninguna metáfora social determinada o intencional pero a diferencia de lo que ocurre con la novela de Finney, la película de Ferrara desafía con éxito todo intento de análisis político. *Body Snatchers* es paranoia en su forma más pura, una especie de pánico existencial que flota en el vacío con el que los fans de Ferrara ya están más que sobradamente familiarizados.

Body Snatchers también refuerza la reputación de Ferrara como excelente director de actores capaz de obtener interpretaciones extraordinarias de su reparto. Gabrielle Anwar está soberbia como la heroína de la película, asediada por la insidiosa oleada de terror que va impregnando la base militar a la que ha ido a vivir, pero la matrícula de honor es para Tilly, cuya frecuente cualidad de «flotar en el espacio» es utilizada para obtener efectos realmente aterradores. En vez de utilizar los tópicos tradicionales de la «zombificación», que podrían haber hecho que la película resultase risible, Tilly ha sabido enfrentarse al desafío de presentar la ausencia de vida (o, para ser más exactos, la ausencia de emociones), y salir triunfante de una forma tan poderosa como fascinante.

La interpretación de Tilly es infinitamente sutil, y muestra su transmutación de carñosa madre y esposa a invasora extraterrestre con una sola meta en su mente. La orden «¡A la carga!» nunca había sido pronunciada en un tono de amenaza tan gélida. La sobriedad y ausencia de exageraciones facilonas que Tilly demuestra durante esas secuencias cruciales para el desarrollo del personaje hacen que su cataclísmica erupción final resulte todavía más aterradora. Tomando astutamente prestada la idea del «grito alienígena» que Kaufman había inventado para su nueva versión, Ferrara utiliza la transformación de Tilly como columna vertebral dramática de su película desde las primeras imágenes hogareñas hasta la amenaza impasible del segundo acto, pasando por el horror aullante del movimiento final el tono narrativo de la película refleja con gran precisión la evolución del personaje que interpreta Tilly.

Por desgracia, no todas las interpretaciones son tan impresionantes, y Forest Whitaker (quien estaba horrible en todas y cada una de sus secuencias de *The Crying Game* [*Juego de lágrimas*]), vuelve a demostrar lo pésimo actor que es en su papelito de militar que dirige (y pierde) la lucha contra los alienígenas. El mismo

Uno de los maquillajes especiales creados por Tom Burman que no se ven en el montaje final de la película.

Ferrara también ha cometido algunos errores: por muy bien intencionadas que sean; hay algunas escenas en que los zarcillos de las vainas alienígenas tienen una ridícula semejanza con espaghettis pasados por un cedazo, lo que sugiere que los efectos especiales quizá no sean su fuerte. El director ha optado sabiamente por limitar esas escenas al mínimo imprescindible, y los efectivos maquillajes de Tom Burman salen bastante beneficiados del escaso uso que se hace de ellos.

Pero todo eso son pequeñas pegas. En última instancia, *Body Snatchers* es un auténtico triunfo, una digna sucesora a las dos adaptaciones cinematográficas que la han precedido y una inteligente relectura de la novela de Finney que las ha originado. Bien, ahora todos juntos: «¿Dónde vas a ir...?»

El pantano de Selma, Alabama, demuestra ser un fértil –y fantasmagórico–, criadero de vainas.

Uno de los pocos momentos viscerales de *Body Snatchers* nos permite ver que los alienígenas sangran como nosotros.

CON PERMISO PARA IMPACTAR

HELLBLAZER: HABITOS PELIGROSOS

John Constantine ha tentado su suerte demasiado tiempo. El gran manipulador se enfrenta a un desafío que no podrá superar. Porque ¿cómo se puede vencer a la muerte?
Ennis/ Simpson/Fabry
Serie Limitada de Tres Volúmenes
Formato Prestige

SUPERMAN: BALAS ARDIENTES

En otro tiempo, en otro lugar, el último superviviente de Krypton llega a Gotham. El asesinato de sus padres adoptivos transformará su vida, convirtiéndole en un depredador nocturno obsesionado por su sed de venganza.
DeMatteis/Barreto
Número Unitario
Formato Prestige

¡Donde la calidad cuenta!

ediciones zinco

DINOSAURIOS DE VERDAD

El creador de monstruos Stan Winston tiene todas las razones del mundo para estar orgulloso de cómo se han portado sus creaciones animatrónicas en «Parque Jurásico».

Por CHUCK CRISAFULLI

«No sólo ha dejado impresionados a los que la han visto también ha dejado impresionados a todos los que trabajaron en ella. No teníamos ni idea de que iba a ser tan maravillosa, impresionante e histórica como ha resultado ser. Todos los seres humanos tienen que sentirse fascinados por lo que hicimos en esa película.»

Quizá parezcan palabras un poco altisonantes, pero salen de los labios de un gran talento que habla sobre criaturas muy grandes en una gran película. Para ser exactos, son los comentarios que el maestro de los efectos especiales Stan Winston hace sobre los dinosaurios de *Jurassic Park (Parque Jurásico)*.

Como ya sabe cualquier dinófilo de sangre caliente, los reptiles del *thriller* de Steven Spielberg son los dinosaurios más impresionantemente realistas jamás vistos en la pantalla. Y, naturalmente, dar vida a criaturas como el braquiosaurio, el galimimo, el tricerátopo, el velociraptor, el dilofosaurio y el tiranosaurio exige un gran esfuerzo de colaboración. Spielberg dirigió la película, y el trabajo preliminar de animación imagen por imagen de Phil Tippett, los efectos especiales mecánicos de Michael Lantieri y la animación mediante ordenador de Industrial Light & Magic contribuyeron a materializar la ilusión de los dinosaurios de carne y hueso. Pero las criaturas animatrónicas de tamaño real concebidas y construidas por Winston para que fuesen capaces de moverse ante las cámaras, y cuyo tamaño iba desde la diminuta cría de velociraptor que cabe en la palma de la mano hasta el tiranosaurio que pesa cinco mil kilos, mide quince metros de altura y es capaz de tragarse una cabra cuando el director lo ordena, quizá sean todavía más impresionantes.

Han pasado meses desde que este genio de los FX de cuarenta y siete años de edad que ha sido galardonado con varios premios de la Academia tuvo a sus órdenes a toda una cuadrilla de lagartos del trueno, pero cuando se habla de sus contribuciones a la película, su rostro todavía irradia orgullo.

«Invertí más de dos años en el diseño, desarrollo y creación de lo que se ha visto en la pantalla, y a pesar de que estuve muy cerca de todo el proyecto, aún me resulta difícil creer lo maravillosamente bien que ha quedado la película –dice–. Hay momentos en que yo mismo me pregunto cómo hicimos tal o cual secuencia... En toda mi carrera nunca me había sentido tan feliz como cuando vi por primera vez el montaje definitivo de *Parque Jurásico*.»

Winston se siente particularmente satisfecho de la manera impecable en que su trabajo ha encajado con las contribuciones de la ILM, y opina que las escenas donde se mezcla la acción real con los efectos especiales digitales han elevado considerablemente el listón de los efectos especiales.

«La fusión entre la acción real rodada y la animación mediante ordenador es increíblemente perfecta –se entusiasma–. Yo puedo distinguir una de otra, pero sólo porque estuve presente en el rodaje y sé qué planos de acción real se filmaron; pero no hay forma de averiguarlo viendo la película. La animación es asombrosa, pero yo diría que de los catorce minutos de metraje de dinosaurios que hay en la película, más de diez son de acción real... algo que ocurrió justo delante de tus ojos. Es verdaderamente increíble.»

La relación de Winston con el proyecto empezó con una llamada telefónica de la productora Kathleen Kennedy en las primeras fases del desarrollo de éste. Kennedy quería saber si Winston estaría disponible, y también quería saber qué se podía hacer con los FX de tamaño real capaces de moverse ante las cámaras.

«Por aquel entonces no había nada claro, y Steven aún se estaba pensando si haría la película o no –recuerda Winston–, pero la idea me encantó enseguida. En realidad no me hicieron ninguna oferta clara, pero a pesar de eso yo respondí afirmativamente desde el principio. En cuanto a lo que podríamos llegar a hacer, no tenía ni idea.»

La preproducción siguió adelante y la participación de Winston seguía sin estar confirmada, pero los creadores de conceptos de su estudio empezaron a trabajar en los diseños para el tiranosaurio.

«Quería demostrar a Steven que comprendíamos qué aspecto debían tener los dinosaurios, y quería venderle la idea de que seríamos nosotros quienes los creáramos –dice Winston–. Lo que habíamos hecho con la Reina Alien en *Aliens (Aliens, el regreso)* le había interesado bastante, ya que la Reina Alien media casi cinco metros de altura y era capaz de moverse; pero los dinosaurios presentaban un conjunto de problemas totalmente nuevos. La Reina tenía un endoesqueleto ligero, y los dinosaurios tendrían carne, huesos y peso, y un montón de movimiento muscular. Además, no eran alienígenas, sino que formaban parte de la realidad.

«No expuse ninguno de esos factores negativos a Steve –aclara el creador de efectos especiales–. Teníamos muchas ganas de participar en el proyecto, así que me limité a permitir que albergara el máximo de optimismo posible respecto a lo que podíamos hacer. Creo que acabó

Steven Spielberg y la productora Kathleen Kennedy se toman un descanso al lado del tricerátopo enfermo, el primer gran momento de magia de Winston que se ve en la película.

dandose cuenta de que probablemente eramos los unicos que podiamos hacer tantas secuencias de accion real para la pelicula pero yo seguia queriendo que supiera que también podiamos hacer una gran aportacion artistica Cuando vio los esbozos que habia hecho mi creador conceptual "Crash" McCreery, Steve quedo encantado y a partir de entonces formamos parte del equipo de diseño.»

Segun Winston la fase más importante de la creacion de cualquier personaje o monstruo es el periodo del diseño En *Parque Jurasico* el y su equipo se fijaron el objetivo de desarrollar el mayor numero de dinosaurios posible La investigacion y los experimentos siguieron durante muchos meses, y se produjeron diseños en forma de esbozos, pinturas y esculturas en miniatura Los diseños y pautas de colores y las texturas de la piel fueron siendo desarrolladas poco a poco hasta que dejaron satisfecho a Winston y fueron aprobadas por Spielberg

«Yo esperaba que *Parque Jurasico* fuese la mejor representación de los dinosaurios jamas vista en la pantalla –explica el creador de efectos especiales– Fue un desafio al que decidi enfrentarme de inmediato, y Steven también lo aceptó Yo sabia que era el director adecuado para la pelicula y que tenia todo lo necesario para hacerla bien y por eso estaba seguro de que podriamos superar todo cuanto se habia hecho en el pasado »

Spielberg queria utilizar el mayor numero de efectos especiales de accion real posible, y planeaba emplear la animacion imagen por imagen unicamente cuando fuese totalmente imposible trabajar a tamaño real, como en los encuadres desde la cabeza hasta las patas que mostrarian al tiranosaurio caminando

«Basicamente, es la misma formula que utilizaron en *King Kong* (idem), con la diferencia de que en 1933 lo único que pudieron filmar a tamaño real fue una mano y unos cuantos planos de la cabeza. En esta pelicula hemos llevado la animatronica y la robotica hasta terrenos que nunca habian sido explorados antes, y hemos rodado mas acción real de la que se habia visto jamás en una pantalla Una de las razones por la que los espectadores exclaman "Dios mio, parece como si los dinosaurios estuvieran ahi mismo", es que estaban ahi mismo »

Ahora que sabemos lo que hizo Winston, seguimos preguntándonos si creó los restos de cabra que se ven en la boca del tiranosaurio.

Inicialmente, la animación imagen por imagen de Tippett se iba a usar para «rellenar» los planos de acción real, pero durante la preproducción la ILM decidio hacer algunas pruebas para averiguar si podian crear el aspecto carne-y-hueso de los reptiles mediante un ordenador Los resultados fueron tan impresionantes que la animacion digital sustituyo todos los planes de usar la animacion imagen por imagen Aunque algunos comunicados de prensa hechos públicos después del estreno de la pelicula indican que hubo cierta fricción entre los distintos equipos creativos acerca de quién estaba viendo reconocido su trabajo y quien no, a Winston no le importa compartir su lugar bajo los focos de la fama.

«Soy un gran fan de Phil Tippett –afirma– Sus diseños nos ayudaron muchisimo a conseguir la realidad del movimiento, la accion y el comportamiento de los dinosaurios También soy un gran fan de la ILM– La accion real y la animacion mediante ordenador no solo han ido tecnicamente mas allá de cuanto se habia hecho antes, sino que la fusion entre una y otra ha sido perfecta Creo que también debemos estar agradecidos a Steven Spielberg y al reparto, porque la presencia de los dinosaurios no ha quedado empañada por una mala direccion o unas interpretaciones poco convincentes No se trataba de una pelicula con unos cuantos dinosaurios dentro era una pelicula sobre dinosaurios, y todo el mundo trabajo al servicio de esa idea »

Winston esta muy impresionado por la calidad de la fusion entre acción real y animación mediante ordenador, pero también se siente muy orgulloso de las escenas en las que basto con sus criaturas a escala real

«Toda la escena del "escupidor" se rodo en accion real –observa–. Y ese animal esta ahi... esta vivo La cria de velociraptor y el triceratopo enfermo están ahi y eso salta a la vista y todo eso se hizo sin utilizar la animacion mediante ordenador Mi equipo utilizó ordenadores para que nos ayudaran a diseñar los mecanismos y el comportamiento de las criaturas, pero en esas escenas todo lo que se ve es obra de los marionetistas, y eso es lo que te permite creer que esos dinosaurios son reales No puedes limitarte a

Perfecto, ni una sola caries

pulsar un botón y dejar que una maquina haga el resto. Con el triceratopo enfermo habia nueve personas coordinando hasta el más pequeño y sutil de los movimientos para darle vida... Es una "interpretacion" perfecta.»

Las escenas en las que solo se uso la animarión mediante ordenador incluyen la primera secuencia del braquiosario de quince metros de altura y la estampida de los galinumos, pero las secuencias sobre las que Winston tiene mas ganas de hablar son aquellas en las que su equipo y los tecnicos de la ILM colaboraron en el manejo de los dinosaurios.

«El tiranosaurio es visto por primera vez en lo que nosotros llamabamos la "secuencia del camino", cuando ataca al Land Rover –explica Winston–. Esa secuencia esta encuadrada por momentos de alimentacion frenetica y salvaje, en el primer plano, el tiranosaurio tiene a la cabra en la boca y la engulle. Esa cabra fue devorada en accion y tamaño real. Al final se come al abogado y eso fue hecho mediante ordenadores. Entre un momento y otro se pasa continuamente de la acción real a la animación mediante ordenador y los espectadores nunca llegan a ser conscientes de ese cambio.»

Winston insiste en que la acción real y la animacion mediante ordenador se complementaron tan bien por la razón de que cada técnica hacia que la otra resultara más creíble. El detallado realismo de los dinosaurios a escala real y el movimiento de todo el cuerpo que se obtenia en la animacion se combinan en la mente del espectador para convertirse en una sola criatura de lo más convincente.

«Cada tecnica vende tan bien a la otra que no eres consciente de ninguna de las dos –dice–. La otra escena que me parece igualmente maravillosa es la de la cocina con los velociraptores. Creo que en esa secuencia hay treinta y tres planos, y veintiseis son de acción real. Cuando el primer velociraptor olisquea la puerta y la empuja con su cabeza, estamos viendo muñecos a escala real. Cuando lo vemos sentado sobre los cuartos traseros en el umbral y lanzando su grito, es un especialista con un traje. Cuando aparece el otro velociraptor y le muerde, es un plano de animacion. Cuando empiezan a moverse por detras de la mesa, vuelve a ser acción real y cuando uno de ellos tira cosas con su cola, estamos viendo un velociraptor animatronico a escala real. Cuando un velociraptor se sube de un salto a la mesa, es animacion mediante ordenador... Hay una combinacion constante de tecnicas. El publico quiza crea saber lo que esta viendo, pero en realidad no lo sabe. Esa es una de las escenas que te dice: "Lo siento, pero no tienes ni idea de como se ha hecho lo que estás viendo".»

Winston nunca se sintio amenazado por la inclusión de ordenadores en el proyecto. De hecho, hace poco se ha asociado con el director James Cameron y Scott Ross, quien habia trabajado en la ILM, para crear una firma de FX digitales.

No cabe duda de que los FX de *Parque Jurásico* ganarán un Oscar, pero este velociraptor espera ser nominado como Mejor Actor Devorador.

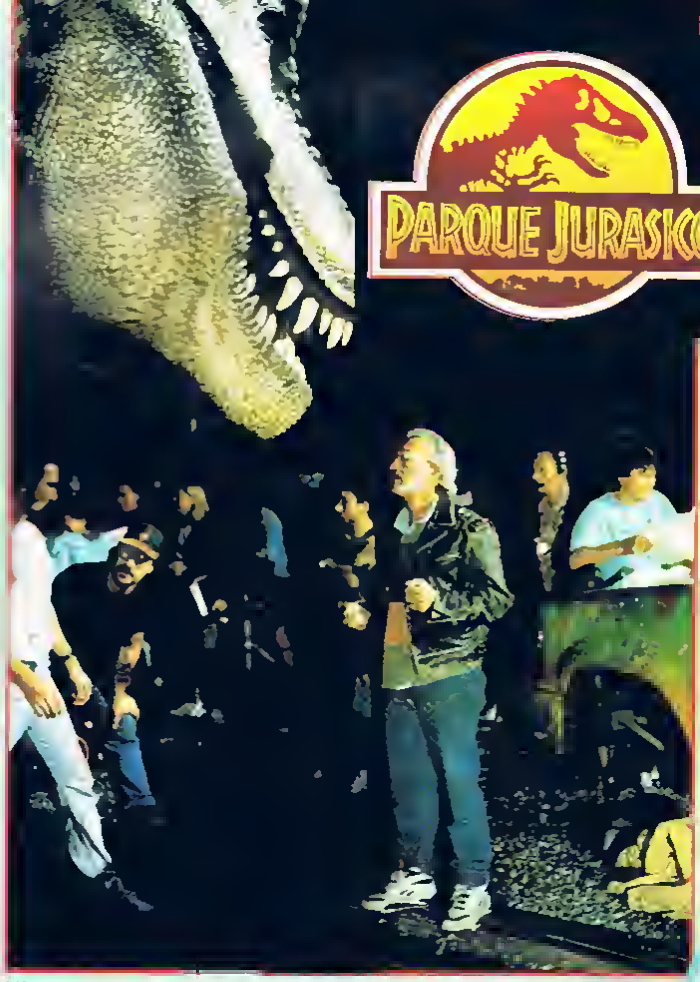
«El trabajo que he hecho en *Terminator 2* y *Parque Jurasico* me ha permitido comprobar que ahora podemos lograr efectos de animacion o de robotica que no te hacen ser conscientes de la tecnica que estas empleando –dice–. En terminos de hacer cobrar vida a cualquier criatura, la verdad es que ahora podemos hacerlo absolutamente todo. No cabe duda de que para nosotros el ordenador es una herramienta asombrosa, pero si la animatrónica y la robotica de *Parque Jurasico* han dado un resultado tan bueno, no hay ninguna razon para pensar que vayan a dejar de mejorar. Creo que siempre sera verdad que si puedes hacer algo en accion real, esa es la mejor manera de hacerlo. Siempre habrá espacio para ambos enfoques y para distintas combinaciones de acción real y ordenadores. Después de todo, hemos creado muñecos y técnicas robóticas indistinguibles de la realidad, pero no hemos logrado sustituir a los Teleñecos. Todo depende de la historia que estés contando.»

Las reacciones de la crítica a *Parque Jurasico* han solido señalar «agujeros» en el argumento o defectos de construcción narrativa, pero casi siempre han elogiado entusiasticamente al reparto de dinosaurios. Winston acepta el cumplido, pero se siente un poquito incomodo ante esa clase de elogios.

«Lo mas falso que se ha dicho sobre la pelicula es que funciona solo gracias a los dinosaurios –afirma–. Si, los catorce minutos de dinosaurios no se parecen a nada de lo que se habia visto hasta ahora, pero no hay que olvidar que estamos hablando de una pelicula que dura un poco mas de dos horas. La pelicula te atrapa debido a la forma en que la ha na-

DINOSA

PARQUE JURASICO



Sólo el hombre que dio vida a los aliens y el Depredador puede atreverse a dar órdenes a un tiranosaurio.

Aparte de crear los FX, Winston también lo pasó en grande preparando el desayuno para el reparto y el equipo técnico.

Fotos: Murray Close/Mirta registrada y Copyright Universal/Amblin
Photos: Murray Close/TM & Copyright Universal/Amblin

rrado y estructurado Spielberg... Siempre tuvo muy claro desde el principio lo que quería de los dinosaurios, y lo ha llevado a un nivel fantástico. La gente encuentra defectos y después dice: "Pero los dinosaurios nos encantan." Bueno, los dinosaurios les encantan porque están en esa película. Son un plato maravilloso, pero tanto los entremeses como el servicio son magníficos.»

No hay planes definidos para rodar una secuela a *Parque Jurásico*, pero Winston dice que si se rodara, le encantaría tomar parte en ella.

«Cuando diseñas unos personajes, sientes una especie de orgullo de propietario –dice– No me haría ninguna gracia que otra persona trabajara con nuestros animales. Ya veremos qué ocurre, pero estoy seguro de que hacer más cosas con los dinosaurios sería un gran placer para mí.»

Actualmente, Winston está trabajando en la adaptación cinematográfica de la novela de Anne Rice *Interview With the Vampire* [*Confesiones de un vampiro*, editada por Timun Mas], dirigida por Neil Jordan. El creador de FX describe el proyecto diciendo que es «una película de terror elegante», pero añade que existe un paralelismo entre su trabajo con los dinosaurios y el proyecto sobre chupadores de sangre que le tiene ocupado ahora.

«En *Parque Jurásico* les ofrecimos dinosaurios "reales", y en *Interview With the Vampire* verán por primera vez vampiros "reales" –promete–. Si vieran a esos tipos por la calle enseguida se darían cuenta de que estaba ocurriendo algo raro, y se imaginarían que estaban viendo algo que quiere matarles.»

Winston ha alcanzado un elevado nivel de fama y fortuna en su profesión, y de ello dan testimonio los Oscars alineados en un estante de su despacho; pero cuando vuelve la mirada hacia *Parque Jurásico*, el gran creador de monstruos tiene la sensación de que por fin ha logrado saldar una vieja deuda pendiente.

«Esa película fue un regalo y un sueño –dice– Haber formado parte de ella hace que me sienta inmensamente afortunado porque he sido un fan de los dinosaurios desde que era pequeño. El hecho de que los dinosaurios no fuesen personajes de fantasía siempre me en-

URIOS DE VERDAD

PARQUE JURASICO

Un velociraptor hambriento crea serios problemas a Ariana Richards.

cantó. No son monstruos- son muy reales, animales poderosísimos que vivieron aquí durante mucho más tiempo del que llevamos viviendo nosotros-

»Pero cuando eres un crío tienes la sensación de que los adultos no dan tanto [illegible] rios como tú –concluye–. Creo que tanto los paleontólogos como los creadores de FX deben oír muchos comentarios del estilo "Sí, ¿pero qué clase de trabajo de verdad quieres hacer cuando crezcas?" hasta que se hacen adultos. Bueno, esta película nos da un poco más de legitimidad tanto a unos como a otros... De pequeño pensaba que nadie comprendía por qué creía que los dinosaurios eran tan maravillosos por lo que ha resultado muy agradable poder llevarlos a la pantalla con respeto y atención a todos los detalles y poder decir: "Mira. ¿Entiendes por fin de qué te estoy hablando? Esto ya no son fantasías" •

En *Parque Jurásico* todo era a escala real, pero para el tiranosaurio todo se queda en miniatura.

SEGUNDA EDICION DE LOS PREMIOS ANUALES SIERRA MECANICA

FANGORIA

La ceremonia anual de FANGO ha vuelto a permitir que los lectores hagan oír su voz.

Por MICHAEL GINGOLD

Fue una noche de suspense y sorpresas, una noche llena de clips terroríficos y maestros de ceremonias chistosos, una noche de celebridades ejerciendo las funciones de presentadores y de . bueno, de un montón de ganadores que no aparecieron por allí.

Pero a pesar de eso, los Premios Sierra Mecanica 1993 –de cuya organización me encargué durante la convencion *Fin de Semana de los Horrores* de **FANGORIA** (con Norman Jacobs y Tony Timpone de **FANGO** y Adam Malin y Gary Berman de Creation en la producción ejecutiva) el 1 de mayo pasado en el hotel Hyatt de Los Angeles– reunieron a un buen numero de celebridades. Bruce Campbell repitió como presentador y, suponiendo que eso sea posible, obtuvo todavia más risas (y gemidos) que el año anterior. A la hora de anunciar los ganadores, Campbell estuvo respaldado por una auténtica galaxia de estrellas que incluía a Brian Yuzna, Angus Scrimm, Kane Hodder, Tony Gardner, Don Shanks, Amy Dolenz, Scott Spiegel, Candace Hilligoss, Christopher Young y, sorpresa del último momento, Quentin Tarantino, quien fue literalmente raptado del salón de la convención para que sustituyera a un presentador que llego con demasiado retraso.

No es que no hubiera famosos subiendo al estrado cuando se anunciaban los ganadores. Dan O'Bannon estuvo allí para aceptar el Premio a la Mejor Pelicula Independiente/Directa al Video por *The Resurrected*. Las placas de las dos actrices galardonadas fueron recogidas por sus directores. Mick Garris aceptó el Premio a la Mejor Actriz Secundaria otorgado a Alice Krige por *Sonámbulos*, y se proclamo «un gran fan suyo», y Bernard Rose estuvo allí para recoger el premio otorgado a Virginia Madsen.

James V. Hart, el ganador del Premio al Mejor Guión, vive en Manhattan y no pudo acudir a la ceremonia, pero envio un largo

LOS GANADORES

MEJOR PELICULA DE ESTUDIO/GRAN PRESUPUESTO (presentado por Brian Yuzna): *Bram Stoker's Dracula (Drácula de Bram Stoker)*

MEJOR PELICULA INDEPENDIENTE/DIRECTA AL VIDEO (presentado por Quentin Tarantino). *The Resurrected*

MEJOR ACTOR (presentado por Angus Scrimm): Gary Oldman, por *Drácula de Bram Stoker*

MEJOR ACTRIZ (presentado por Candace Hilligoss): Virginia Madsen, por *Candyman (Candyman, el dominio de la mente)*

MEJOR ACTRIZ y ACTRIZ SECUNDARIA (presentados por Don Shanks y Amy Dolenz): Anthony Hopkins, por *Dracula de Bram Stoker*; Alice Krige, por *Sleepwalkers (Sonámbulos)*

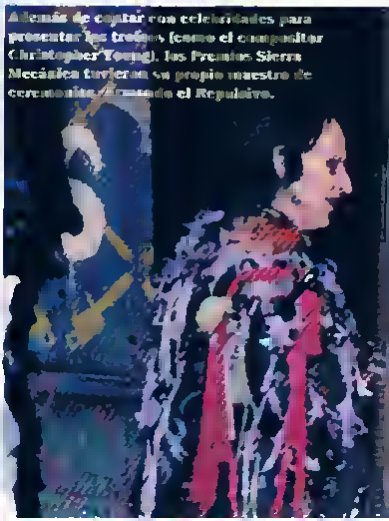
MEJOR GUION (presentado por Scott Spiegel): James V. Hart, por *Drácula de Bram Stoker*

MEJOR BANDA SONORA (presentado por Christopher Young): Wojciech Kylar, por *Dracula de Bram Stoker*

MEJOR MAQUILLAJE DE EFECTOS ESPECIALES (presentado por Tony Gardner): Greg Cannom, por *Drácula de Bram Stoker*

SALON DE LA FAMA DE FANGO (anunciado por Kane Hodder): Anthony Hopkins y Linnea Quigley

PEOR PELICULA (anunciado por Johnny Legend): *Dr. Giggles* (idem, estrenada en video por CIC)



Además de contar con celebridades para presentar los trofeos (como el compositor Christopher Young), los Premios Sierra Mecánica tuvieron su propio maestro de ceremonias disfrazado el *Repulsivo*.

Foto: Lee Forbes

discurso de aceptacion en el que expresaba su gratitud no solo a **FANGO** sino tambien a «Leonard Wolf, quien me presentó al elegante Conde en su obra definitiva *The Essential Dracula*, y naturalmente a Sir Francis y a toda la pandilla de la Zoetrope, que se enamoró del Conde igual que me ocurrio a mí». Igual que se enamoraron de el los lectores de **FANGO**, pues *Dracula de Bram Stoker* se llevo a casa seis premios. Ademas de los premios para Oldman y Hart, la pelicula fue considerada Mejor Pelicula de Estudio/Gran Presupuesto, y Greg Cannom gano el Premio al Mejor Maquillaje de Efectos Especiales (que fue recogido por Todd Tucker, uno de sus colaboradores). Wojciech Kylar gano el Premio a la Mejor Banda Sonora y Anthony Hopkins ganó su segundo Premio Sierra Mecanica esta vez como Mejor Actor Secundario.

Hopkins tambien fue uno de los dos nuevos miembros del Salon de la Fama de **FANGO** y el otro nombramiento fue a parar a la veterana reina del grito Linnea Quigley, la primera mujer que entra en el Salón. Linnea inicio su discurso de aceptacion con un «Lo unico que puedo decir es...» al que siguió un alarido ensordecedor y lo terminó con algunas pullas amplamente merecidas dirigidas a Campbell y Scott Spiegel, que habian hecho algunos chistes sobre Linnea al empezar la ceremonia.

Algunos de los otros momentos humoristicos de la entrega de los premios fueron el comentario de que habia obtenido un papel en una pelicula de David Koresh, el tristemente famoso «mesias» de Waco («Los productores vieron las peliculas de Raimi y pensaron que yo seria el sufridor ideal»), con que empezo su presentacion Campbell; su chiste al presentar a Scrimm «¡Eh, soy mas alto que el Hombre Alto!» a lo que Scrimm replico diciendo que era su dia libre», y el comentario de Yuzna después de haber anunciado que el ausente Francis Coppola habia ganado un premio por *Dracula*. «Estoy seguro de que hubo un tiempo en el que esto habria significado mucho para el.» Despues de que se anunciara que *Dr Giggles* habia sido escogida por los lectores como Peor Pelicula, la proyección de una secuencia escogida en la que Giggles dice «Si esto apesta» demostro que el doctor estaba totalmente de acuerdo con la eleccion.

Muchos galardonados no pudieron estar presentes en la segunda edición de los Premios Sierra Mecánica, pero Dan O'Bannon pasó por allí para recoger su placa por *The Resurrected*.

Tambien resulto notable lo entusiasmado que quedo Tarantino con los clips del Premio Mejor Pelicula Independiente/Directa al Video que presento. Cuando se hubo acabado de proyectar el último declaró que le faltaban por ver tres de esas peliculas pero que iba corriendo a alquilarlas porque prometian ser magnificas. No fue el unico que pregonó su amor al genero esa noche, ya que por encima de cualquier otra cosa, los Premios Sierra Mecanica fueron un homenaje a las buenas peliculas directores e intérpretes que pueden existir y existen en el cine de terror moderno. Como despedida, la promesa de que en 1994 la ceremonia de entrega de premios sera todavia mejor y nos ofrecera otro grupo de ganadores y ganadoras dignos de estos galardones.

Al comentar la ausencia de Gary Oldman, ganador del Premio al Mejor Actor, Angus Scrimm sugirió guardar el trofeo en una de las habitaciones del hotel Hyatt para que pudiera subir reptando por la pared y recogerlo durante su próxima visita a la ciudad.

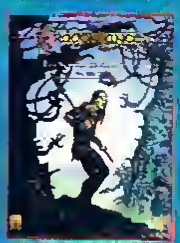
Linnea Quigley comparte la alegria de haber entrado en el Salón de la Fama de FANGO con el fan Kevin Brian

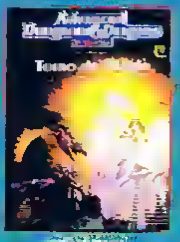
Fotos: Tony Timpa

Advanced Dungeons & Dragons™

2ª Versión

Si no los encuentras en tu proveedor habitual, puedes solicitarlos por correo utilizando el CUPON ADJUNTO





CUPON DE PEDIDO

Enviar a **EDICIONES ZINCO. S.A.**
Avda. de Roma, 157, 9º. 08011
BARCELONA

- ☐ GUIA DEL JUEGO DE ROL ..... 400 PTS.
- ☐ GUIA BASICA DEL JUEGO DE ROL ..... 400 PTS.
- ☐ MANUAL DEL JUGADOR ..... 3.500 PTS.
- ☐ PANTALLA DEL DUNGEON MASTER ..... 925 PTS
- ☐ COMPENDIO DE MONSTRUOS VOL. UNO ..... 3.300 PTS.
- ☐ EL DESAFIO DEL GUERRERO ..... 900 PTS
- ☐ GUIA DE ARMAS Y EQUIPOS ..... 2.500 PTS
- ☐ RELATOS DE LA LANZA ..... 3.950 PTS
- ☐ GUIA DEL DUNGEON MASTER ..... 3.300 PTAS
- ☐ COMPENDIO DE MONSTRUOS APENDICE UNO AL VOL. UNO ..... 2.500 PTS
- ☐ CLASICOS DRAGONLANCE VOL. UNO ..... 2.500 PTS
- ☐ LOS SEÑORES DE LOS ARBOLES ..... 950 PTS
- ☐ ELFOS SALVAJES ..... 1.350 PTS.
- ☐ LOS SEÑORES DE LOS ROBLES ..... 950 PTS
- ☐ HOJAS DE DATOS DEL PERSONAJE ..... 975 PTS.
- ☐ MANUAL DEL BUEN GUERRERO ..... 2.500 PTS
- ☐ COMPENDIO DE MONSTRUOS VOL. DOS DRAGONLANCE ..... 3.300 PTS
- ☐ TIEMPO DEL DRAGON ..... 3.950 PTS
- ☐ TOMO DE MAGIA ..... 3.330 PTS
- ☐ SOL OSCURO ..... 3.975 PTS
- ☐ MANUAL DE LOS PODERES PSIONICOS ..... 2.500 PTS
- ☐ LIBERTAD ..... 3.200 PTS
- ☐ CLASICOS DRAGONLANCE VOL. DOS ..... 2.500 PTS
- ☐ NUEVOS COMIENZOS ..... 1.250 PTS
- ☐ COMPENDIO DE MONSTRUOS VOL. TRES ..... 2.250 PTS
- ☐ MANUAL DEL BUEN LADRON ..... 2.500 PTS
- ☐ EN BUSCA DE LOS DRAGONES ..... 1.700 PTS
- ☐ OTRAS TIERRAS ..... 1.700 PTS
- ☐ LOS REYES DRAGON ..... 3.500 PTS
- ☐ MAGIA DRAGON ..... 1.600 PTS
- ☐ VADEMECUM DE CAMPAÑA ..... 3.975 PTS
- ☐ LA CIUDADELA DEL DRAGON ..... 1.600 PTS
- ☐ TRIBUS DE ESCLAVOS ..... 1.600 PTS
- ☐ AVENTURAS (FORGOTTEN REALMS) REINOS OLVIDADOS ..... 3.500 PTS.

NOMBRE Y APELLIDOS .....

DIRECCION .....

POBLACION .....

C.P. ..... FECHA .....

FIRMA

Hago efectivo este importe por:

- ☐ GIRO POSTAL (Añadir 250 pts. por gastos de envío)
- ☐ Remitamelo Contra Reembolso

EL VERANO PASADO TE COMPRASTE

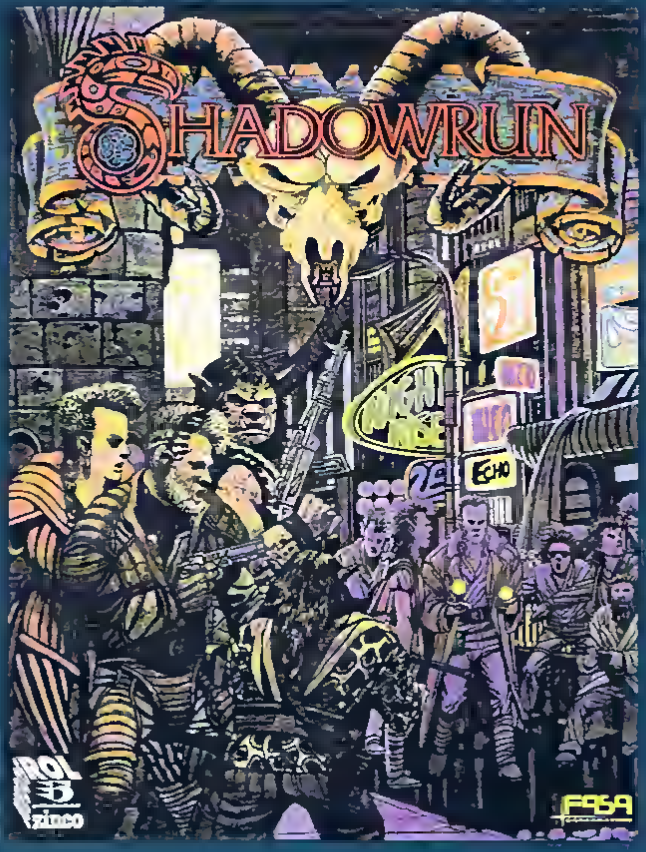
SHADOWRUN™,

Y DESDE ENTONCES ESTAS ESPERANDO EL COMPLEMENTO...

ediciones
ZINCO

TE LO OFRECE:

ES LA PANTALLA DEL DIRECTOR DE JUEGO, CON EL ADITAMENTO DEL OPUSCULO «CONTACTOS»



... Y, EL MES QUE VIENE LA SEGUNDA EDICION, CORREGIDA, DEL MANUAL